PC
33
NOVICE
BUREAUTIQUE PERSONNELLE : FCLUB
gérez votre club ou association
DNOTES
Ne perdez plus vos idées
MICROCAD
La CAO facile pour tous
OFMAID
+ BYORYTHMES, LES SOURCES ET PROGRAMMES DES RUBRIQUES DU MAGAZINE
+ DE 3000 KO DE DONNÉES COMPACTÉES
Avant toute utilisation, poussez vers le haut la languette de protection d'écriture.
© I.D. PRESS, tous droits réservés

CADEAU : UNE OFFRE QUI REMBOURSE VOTRE ACHAT...

PC NOVICE 33

PC NOVICE

Nouveau

RUBRIQUE BUREAUTIQUE PERSONNELLE

PRATIQUE

À la découverte du PC

nos lecteurs prennent la parole

Quelles difficultés rencontrez-vous dans l'utilisation de votre PC ?
Quelles joies votre PC vous procure-t-il ?
Pourquoi lisez-vous PC Novice ?

LES DÉCOUVREURS

Le plaisir de trouver

Un film interactif, une mine de renseignements, des jeux, des expériences...

NOUVEAU
Windows 95 transition en douceur

INITIATION MS-DOS
illuminez vos écrans

INITIATION WINDOWS
apprivoisez PIFedit

INITIATION QBASIC
un format graphique sur mesure

INTERNET
CyberScoop les CyberCafés

DISQUETTE DU MOIS
11 sharewares du tonnerre

RÉPONSES À VOS QUESTIONS

PRATIQUE
MicroCAD dessinez en vectoriel

LE JOYSTICK
jouez confortablement

n°33 - février 1996

GRATUIT

L 3361 - 33 - 49,00 F-

SOMMAIRE

Disquette du mois

3 Installation et utilisation
4 DAILY NOTES — Ne perdez plus vos idées
6 BIORYTHMES — Anticipez vos fatigues...
8 OFFICE MAID — Créez vos propres screensavers

Initiation

10 MSDOS — Illuminez vos écrans
15 WINDOWS — Apprivoisezle PIFedit
25 QBASIC — Un format graphique sur mesure

Réponses à vos questions

19 Vous avez un problème ? Nous trouvons la solution

Reportage

30 Un lecteur de PC Novice nous raconte...

Windows 95 — Nouveau

32 Transition en douceur (2)

Téléchargement

33 1996 : l'année du domaine public ?
23 Recevez chez vous gratuitement les fichiers en téléchargement
Une offre qui rembourse votre achat de PC Novice

Internet — Nouveau

36 A la découverte du Web
37 Les CyberCafés
38 Chronique d'un CyberSurfeur

Matériel

41 Le joystick — Jouez confortablement

Educatif

48 Les Découvreurs — Le plaisir de trouver.

Pratique

56 MicroCAD 4.0 — Dessinez en vectoriel.

Bureautique personnelle — Nouveau

55 Bank Book — S.E.O
57 FL CLUB — Pour gérer efficacement clubs et associations

Actus

61 La sélection du mois

Direction Générale et responsable de la rédaction **Serge Fenez**
Ont collaboré à ce numéro **L. Barrat, L. Braunstein, S. Coulibaly, Loïc Duval, P. Leclercq, R. Lombardon, O. Vincent, F. Williot.**
Maquette et mise en page **Trait d'Union Publications,** 92100 Boulogne
Impression **Imprimerie Les Mouthieux** ZAC de Fregy 77610 Fontenay Tresigny
PC Novice est édité par **J.D. PRESS**
105, rue Jules Guesde - 92532 LEVALLOIS-PERRET Cedex
Tél (1) 47 30 49 01 - Fax (1) 47 30 49 58
SARL de presse au capital de 10 000 F R C S Nanterre B 395 105 505

Gérant et Directeur de la Publication J Virazels
Commision Paritaire n° 74464 - ISSN 1 165-5941
Dépôt légal à la parution Prix de vente au numéro F 49
Abonnement F 468 (12 numéros) (ne comprend pas les hors-séries)
Régie de Publicité **Matchplay**
Valérie Azibert - Emmanuel Bordes
6, rue Emile Verhaeren, 92110 Saint-Cloud
Tél (1) 46 02 65 99 - Fax (1) 46 02 65 97

© J.D. Press "Toute reproduction intégrale ou partielle par quelques procédé que ce soit des pages publiées dans la présente publication faite sans l'autorisation de l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon" (Loi du 11 mars 1957 art. 41 et Code pénal art. 425) PC Novice est une marque déposée par J.D. Press n° 93 462 022/INPI. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations, photos et dessins publiés, qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs.

ECHANGE DE DISQUETTE GARANTIE ILLIMITÉE

Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons GRATUITEMENT. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette,...) annule cette garantie ! Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 3

Installation et utilisation

Installer la disquette de PC Novice est réellement très simple. Nous avons pensé à vous et avons tout prévu pour que cette étape indispensable se déroule dans les meilleures conditions.

1) Allumez votre ordinateur et laissez-le s'initialiser comme d'habitude. L'installation se déroule sous MS-DOS ; si votre système est configuré pour exécuter automatiquement Windows à chaque démarrage, double-cliquez sur l'icône "Commandes MS-DOS" située dans le "Groupe Principal" du Gestionnaire de Programmes. Insérez maintenant la disquette PC Novice dans votre lecteur, puis tapez : A: [Entrée] PCNOVICE [Entrée]

2) Le menu du programme d'installation s'affiche. Suivez les instructions présentes à l'écran pour sélectionner le ou les logiciels que vous désirez décompresser (par défaut, tous sont sélectionnés). Validez ensuite l'option "Installer" pour débuter la décompression

3) Si vous aviez lancé MS-DOS depuis Windows, tapez la commande Exit [Entrée] pour refermer la fenêtre des Commandes MS-DOS.

4) La disquette est maintenant décompressée dans le répertoire C:\PCNOV33 de votre disque dur (lequel aura été automatiquement créé). Il ne vous reste plus qu'à installer définitivement chaque logiciel d'après la procédure décrite dans l'article de présentation correspondant

En cas de problème...

Read Error ou CRC Error : la disquette est défectueuse. Retournez-la nous pour échange (voir les modalités ci-dessous).

Disk Full : chaque disquette de PC Novice occupe environ 3 Mo sur votre disque dur. Assurez-vous avant de commencer la décompression qu'il vous reste assez d'espace disponible

Out of Memory : il peut arriver qu'un programme vous informe qu'il manque de mémoire (surtout avec les jeux sur les plus petites configurations)
Dans ce cas, utilisez la disquette de boot minimum présente dans PC Novice n° 27. ◆

A propos du Shareware

Certains logiciels de cette disquette sont des shareware. Le concept shareware consiste à offrir à l'utilisateur une version d'essai soit limitée dans le temps soit bridée dans ses fonctions. Si le logiciel vous plaît et si vous souhaitez le conserver, il vous faut acquérir une version complète (dite enregistrée) auprès de l'auteur. La procédure consiste généralement à envoyer un chèque bancaire à l'auteur ou à utiliser votre carte Visa.

Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée

Vous possédez un PC

Le modèle .....

La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

A remplir et à retourner à :
J.D. Press,
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois-Perret

PCN 33

Daily Notes

Ne perdez plus vos idées

Pour saisir une idée au vol ou prendre des notes pendant une conversation téléphonique, voici un nouvel utilitaire qui vous deviendra rapidement indispensable.

Il existe des dizaines de logiciels permettant de noter une idée ou un rendez-vous, remplissant ainsi le rôle des "Post-It" qui finissent par décorer le moniteur. Mais la plupart d'entre-eux sont trop simplistes ou à l'inverse, trop complexes (car assurant d'autres fonctions). Daily Notes offre un juste milieu : il est spécialisé dans la prise de notes et offre d'utiles fonctions de classement et de recherche. Il bénéficie également d'une interface utilisateur soignée, conviviale et rapide.

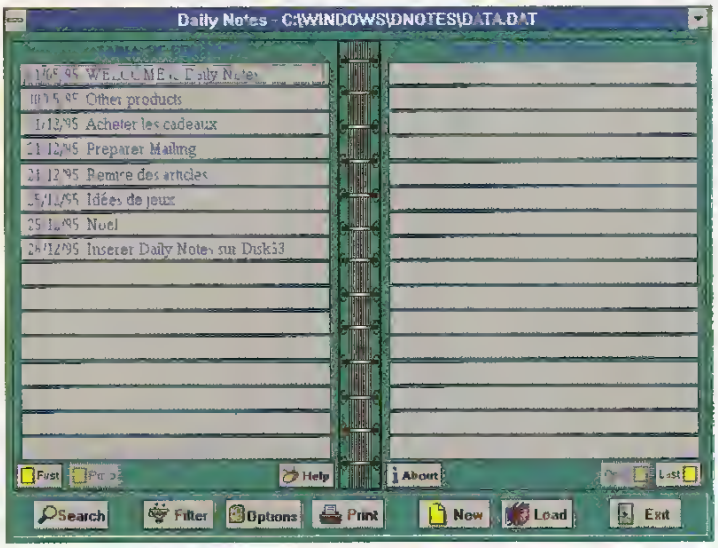
L'écran principal

Au chargement, le programme affiche l'écran principal du logiciel. Celui-ci vous permet de vérifier en un coup d'œil l'ensemble des notes que vous avez saisies. Celles-ci sont triées par date ou par ordre alphabétique, ce qui facilite leur recherche. Chaque ligne de cet écran est un bouton qui mène vers l'écran de saisie et de modification des notes. Pour créer une nouvelle note, cliquez sur une ligne vierge. Pour modifier une note existante, cliquez sur la ligne correspondante. Nous verrons plus loin comment fonctionne l'écran de saisie.

En bas de l'écran principal, une double rangée de boutons donne accès aux différentes fonctions du logiciel : First (Premier) : affiche la première page de la liste des notes.

PgUp (Remonte) : remonte d'une page dans l'affichage de la liste.

Help (Aide) : pour obtenir de l'aide, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris.



L'écran principal offre une vue générale des différentes notes déjà saisies

CONFIGURATION MINIMALE

Tout PC équipé de Windows 3.1x ou 95
3 Mo de RAM

About (Informations) : donne le numéro de version du programme.

PgDn (Descend) : descend d'une page dans l'affichage des notes.

Last (Dernier) : affiche la dernière page de notes.

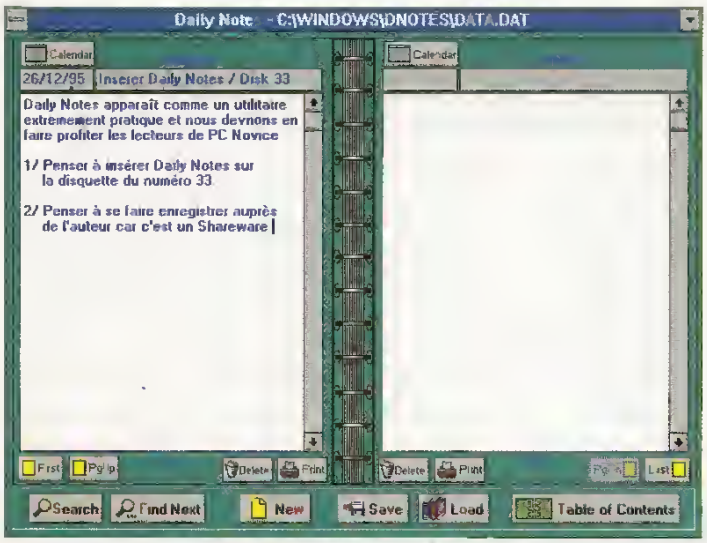
Search (Recherche) : permet d'accéder directement à une note, en saisissant dans le champ "Text to find" un mot utilisé dans la note à rechercher. La recherche peut être effectuée sur le texte des notes (All fields) ou uniquement sur le sujet (Subject) ou la date.

Filter (Filtre) : permet de n'afficher que les notes comprises entre deux dates données. Quand vous sélectionnez cette option, une boîte vous demande si vous voulez afficher toutes les dates (all dates) ou une certaine période (defined period), allant de la valeur spécifiée en "From Date", jusqu'à celle indiquée en "To Date".

Options (Options) : cette option configure l'affichage : format des dates, tri par date ou sujet, couleurs. Vous pouvez aussi définir un "mot de passe" afin de protéger vos notes des regards indiscrets.

Print (Imprimer) : lance l'impression des notes.

New (Nouveau) : efface toutes les notes en mémoire afin de créer une nouvelle base de données.



L'écran de saisie est identique, que l'on saisisse une nouvelle note ou que l'on consulte une note déjà existante.

Le calendrier simplifie la saisie des dates. Le bouton Today renvoie instantanément à la date du jour.

Load (Charger) : charge la base de données spécifiée, c'est-à-dire un fichier contenant l'ensemble des notes. Par défaut, le logiciel essaie de charger au démarrage un fichier nommé "DATA.DAT".

Exit (Quitter) : quitte le logiciel et revient au bureau Windows.

Saisie des notes

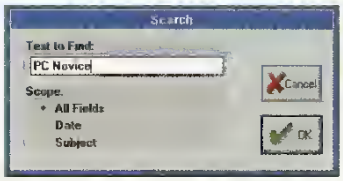
Pour saisir une nouvelle note, il suffit de cliquer sur une ligne vierge. L'écran se modifie pour offrir deux écrans de saisie, totalement identiques. Sous Daily Notes, chaque note comporte une date, un sujet et le texte de la note. Le sujet (subject) est utilisé lors de l'affichage en liste sur l'écran principal. Il ne peut contenir que quelques mots (choisissez-les à bon escient). Pour saisir la date, il suffit de cliquer sur le bouton Calendar (Calendrier). Un mini-calendrier s'affiche alors avec la date inscrite en clair, les jours de la semaine, etc. Cliquez sur le jour désiré, puis sur le bouton "Send" pour valider. Il ne vous reste plus qu'à saisir le texte dans la fenêtre d'édition. On retrouve en bas de l'écran de saisie la série d'icônes décrite dans l'écran principal. Quelques nouveaux boutons font cependant leur apparition :

Delete (Effacer) : supprime la note affichée à l'écran.

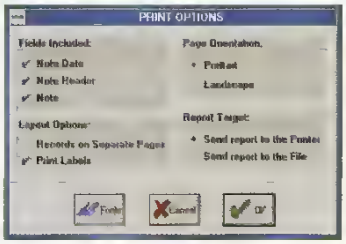
Print (Imprimer) : imprime la note affichée à l'écran.

Find Next (Trouver suivant) : permet de rechercher la prochaine occurrence, sans redéfinir les critères de recherche définis en "Search".

Save (Sauver) : sauvegarde les nouvelles notes et les modifications apportées dans une base de données dont le nom est indiqué dans la barre de titre de la fenêtre de Daily Notes.



Les recherches par mot-clé peuvent être effectuées sur le champ "texte", le champ "date" ou le champ "sujet".



L'impression est totalement paramétrable. On peut spécifier les champs à imprimer (Fields Included), l'orientation de la page en portrait ou paysage (Page Orientation), l'impression sur des pages séparées pour chaque note ou en étiquettes (Layout).

Table of Contents : en cliquant sur ce bouton, vous retournerez sur l'écran principal.

Daily Notes est un logiciel Shareware. Vous pouvez vous enregistrer directement auprès de l'auteur ou via Compuserve (SWREG=3744). ◆

L. D.

INSTALLATION

A l'aide du gestionnaire de fichiers, placez-vous dans le répertoire "C:\PCNOV33\am_dn", puis double-cliquez sur "INSTALL.EXE". Choisissez le bouton "First Time Installation" (première installation), puis entrez éventuellement le répertoire où sera installé le logiciel (ligne "Target Directory"). Par défaut, ce répertoire est "c:\dnotes\". Cliquez sur "Continuer" pour lancer l'installation. Celle-ci crée automatiquement un nouveau groupe (Daily Notes) dans le gestionnaire de programmes. Pour lancer le programme, double-cliquez depuis le Gestionnaire de Programmes sur "Daily Notes".

Biorythmes

Anticipez vos fatigues...

Est-ce bien le moment de tenter un exploit physique, de partir en week-end amoureux ou de jouer le bluff au poker ? Un conseil, vérifiez votre biorythme avant de vous lancer dans l'aventure...

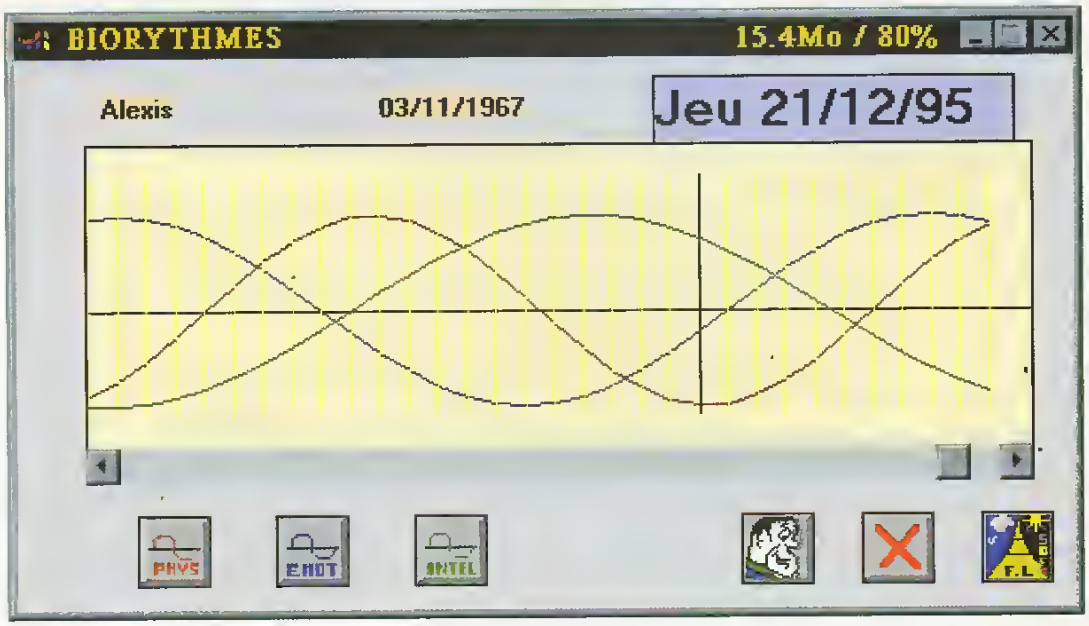
Très à la mode dans les années 70, la théorie des biorythmes prétend que le physique, l'émotionnel et l'intellectuel suivent chez l'homme des variations périodiques régulières. Ainsi, à partir de la date de naissance, on peut connaître l'état physiologique d'une personne à une date donnée.
Biorythmes est un logiciel shareware français. Outre l'affichage des trois courbes (physique/émotionnel/intellectuel), il propose un commentaire détaillé en français de votre forme.

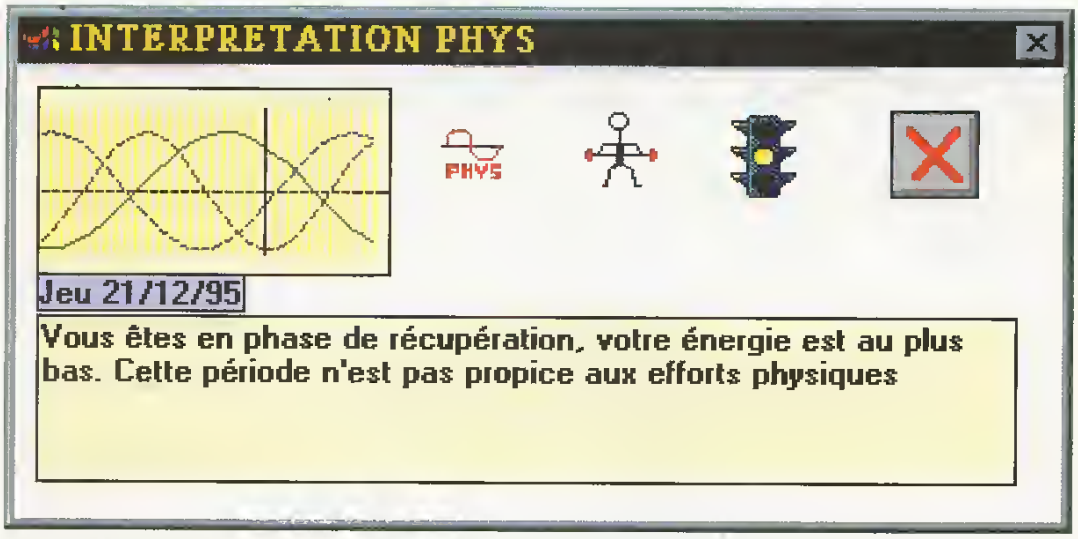
Lorsque vous lancez le programme pour la première fois, celui-ci vous demande de saisir votre nom, puis votre date de naissance. Les trois courbes sont alors affichées pour le mois en cours. La date du jour est repérée par une graduation verticale noire. Vous pouvez consulter votre biorythme pour n'importe quelle journée, en cliquant sur les flèches gauche (pour remonter dans le temps) et droite (pour avancer dans le temps). La date étudiée est affichée en haut à droite.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Tout PC équipé de Windows 3.1x ou 95.

La courbe rouge est celle de votre forme physique. Lorsque la courbe est dans la zone supérieure (positive), c'est le moment de vous dépenser. Mais lorsqu'elle est dans le négatif, il vaut mieux récupérer. La courbe bleue représente votre forme sur le plan émotionnel. En phase positive,





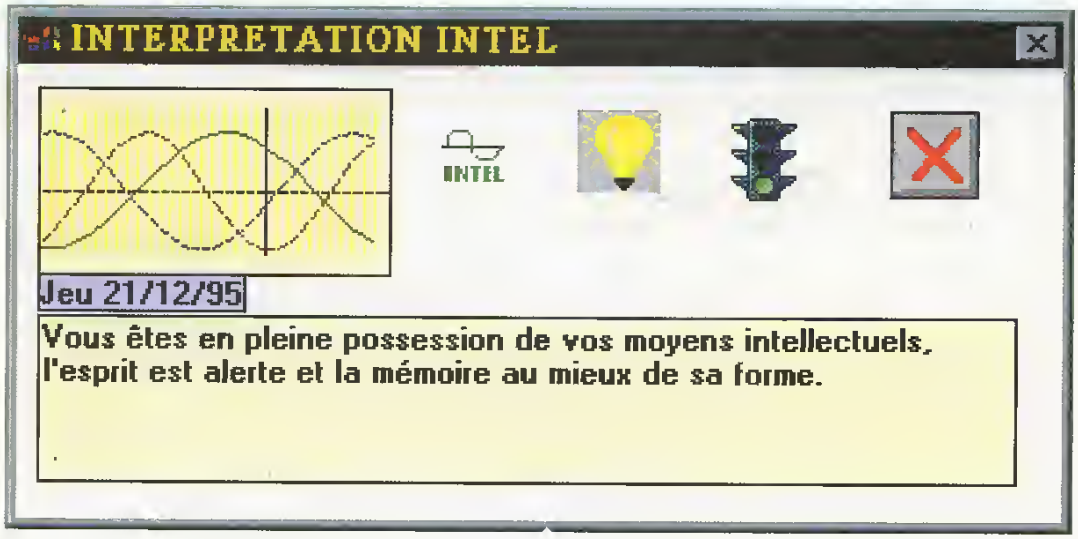
c'est l'optimisme qui domine vos décisions. La phase négative correspond à des périodes plus pessimistes. Enfin, la courbe verte indique l'évolution sur le plan intellectuel. En zone négative, votre mémoire flanche, en zone positive votre esprit se révèle vif.

En bas de la fenêtre, 6 icônes donnent accès à des fonctions avancées. Les icônes "Phys", "Emot" et "Intel" mènent à un écran d'interprétation plus développé et ceci, pour chacun des trois cycles, "Physique", "Emotionnel" et "Intelligence". Cet écran d'interprétation comporte deux icônes récapitulant votre forme, mais surtout un texte en français décrivant plus en détail votre santé du moment. L'icône personnage permet de calculer le biorythme d'une autre personne. L'icône "X" quitte le logiciel et retourne au bureau. L'icône "FL" rappelle les informations nécessaires pour s'enregistrer auprès de l'auteur, car Biorythmes est un logiciel shareware (swreg · 7157) et une contribution de 50F vous est demandée. ◆

L. D.

INSTALLATION

Le programme d'installation de la disquette décompacte "Biorythmes" dans le dossier "C:\PCNOV33\BIO". Vous pouvez soit lancer directement le programme en double-cliquant sur le fichier "Bio.exe" depuis le gestionnaire de fichiers, soit installer l'icône dans un groupe du Gestionnaire de programmes.



OFFICE MAID

Créez vos propres screensavers

Vous vous lassez des logos volants de l'économiseur de Windows? Voici Office Maid, un utilitaire qui va vous permettre de créer vos propres animations pour protéger votre moniteur.

Office Maid est un économiseur d'écran (ou screensaver) entièrement paramétrable et programmable. On peut ainsi l'utiliser pour :

- laisser un message à l'écran
- laisser des messages vocaux
- afficher une succession d'images (sur un écran en déplacement)
- rejouer un film AVI (sur un écran en mouvement)
- enregistrer des notes (textuelles ou vocales) par les personnes qui accéderont à l'écran pendant l'activation de Office Maid
- protéger l'accès à l'ordinateur par un mot de passe

Office Maid propose 4 modes de fonctionnement :

Regular (Normal) : Office Maid est interrompu à la pression d'une touche ou au déplacement de la souris.

Note : Office Maid, s'il est activé, demande au visiteur de laisser un message.

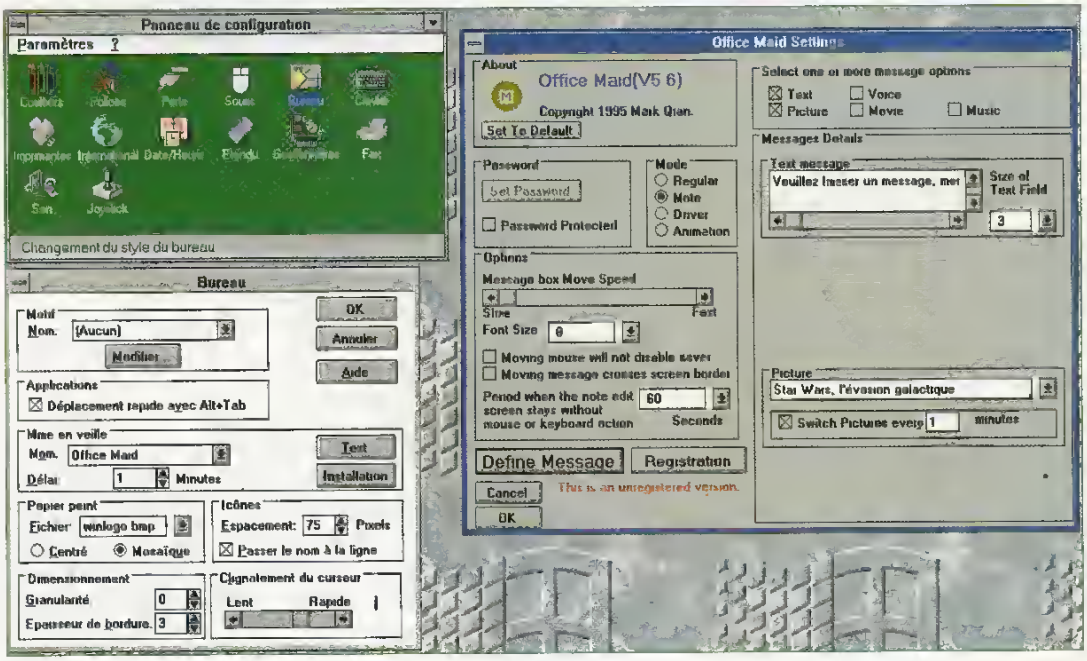
Driver : Office Maid lancera un programme choisi lorsqu'il s'activera et l'éteindra dès que vous voudrez récupérer la main.

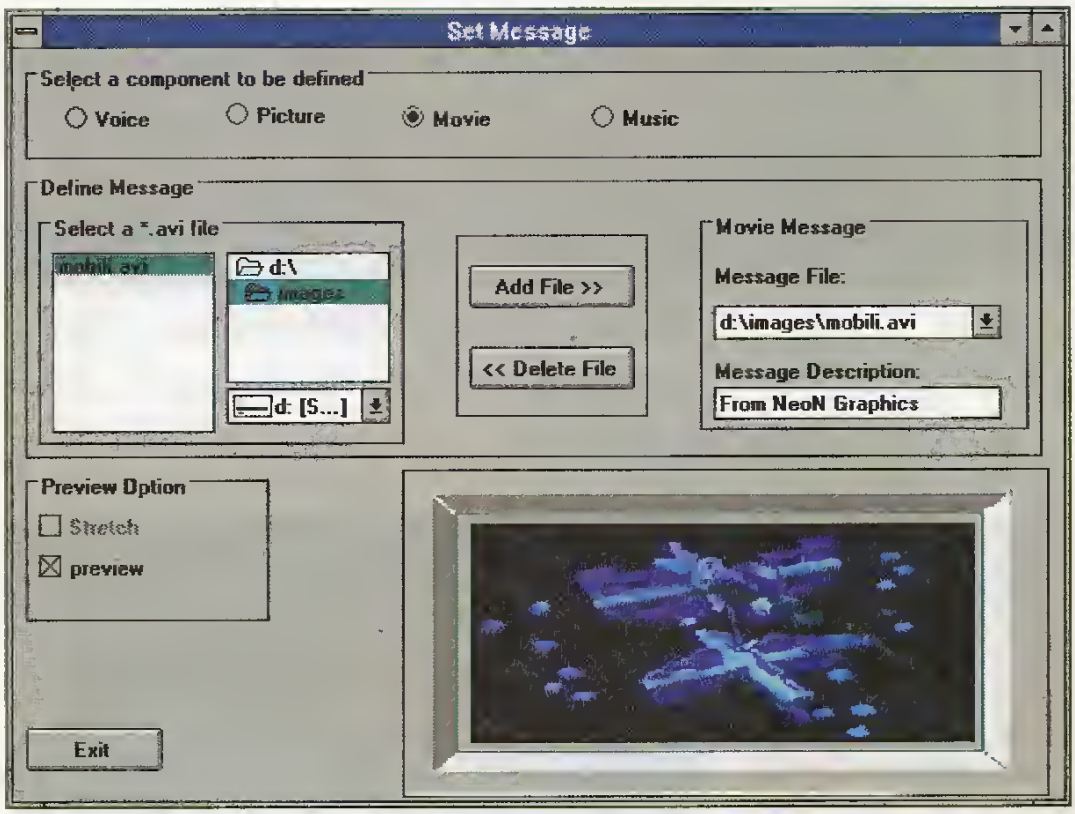
Animation : dans ce mode, Office Maid reprend l'extincteur d'écran des logos volants, mais vous pouvez ici choisir les logos et utiliser plusieurs logos simultanément.

Si vous voulez que les utilisateurs puissent vous laisser des messages pendant votre absence, vous devez placer Office Maid en mode "Note". N'oubliez pas de définir également un mot de passe pour

CONFIGURATION MINIMALE

Tout PC équipé de Windows 3.1x.





les empêcher d'accéder à votre machine. Pour cela, validez l'option "Password Protected" et définissez le mot de passe en cliquant sur "Set Password". L'option "Text Message" permet de définir le message qui apparaîtra à l'écran pour inviter les visiteurs à vous laisser un message. Pour afficher une succession d'images à l'écran (jusqu'à 10 images au format BMP), activez l'option "Switch Picture". Vous pouvez définir la durée en minute qui séparera l'affichage de deux images. Si au lieu d'images vous préférez jouer un film AVI, sélectionnez "Movie" dans la boîte principale, puis cliquez sur "Define Message". Sélectionnez "Movie" et choisissez un fichier dans le sélecteur. Pour utiliser n'importe quel programme comme ScreenSaver, choisissez le mode "Driver" ◆

L. D.

INSTALLATION

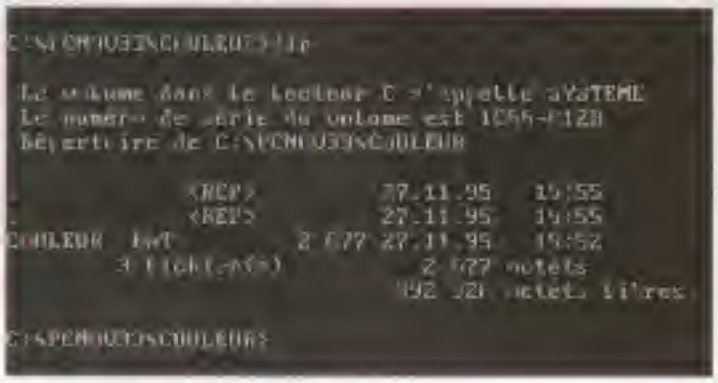
A l'aide du gestionnaire de fichiers, placez-vous dans le répertoire "C:\PCNOV33\OFMAID" et double-cliquez sur le programme "SETUP.EXE". Cette installation va copier les fichiers essentiels de OFMAID dans le répertoire de Windows. Elle va aussi installer Savervisor, un logiciel de gestion de fond d'écran qui fait aussi office d'économiseur d'écran. Vous devrez indiquer le chemin dans lequel sera installé Savervisor. Par défaut, "C:\SAVER" vous est proposé. A la fin de l'installation, le programme vous demande si vous voulez lancer le programme maintenant (Run Office Maid Now), ou si vous souhaitez le configurer (Setup Office Maid Now). Choisissez la troisième option "Exit Office Maid Now".
Maintenant, chargez le "Panneau de Configuration" et ouvrez le module "Bureau". Dans la partie "Mise en veille", activez dans la ligne "Nom" le choix "Office Maid".
Pour configurer le logiciel, il suffit de cliquer sur "Installation".
Office Maid nécessite VBRUN300.DLL non fourni sur la disquette, mais présent sur les disquettes accompagnant les numéros 30 et 31 de PC NOVICE.

Prenez des couleurs

Illuminez vos écrans

Quand vous allumez votre ordinateur, vous vous retrouvez face à un écran noir avec des caractères gris. Pas bien gai... Comment lui rendre des couleurs ? Très facilement grâce à un petit programme fourni sur la disquette du mois.

Chaque fois que vous voyez [Entrée], cela signifie que vous devez appuyer sur la touche Entrée.
Votre PC doit être équipé au minimum de la version 5.00 de MS-DOS. Pour vérifier la version installée sur votre ordinateur, tapez : ver [Entrée]



Votre écran est bien triste

Couleur pour tous

A moins qu'il ne soit **monochrome**, l'écran de votre PC est capable, sous MS-DOS, d'afficher 16 couleurs : 8 couleurs pour le fond de l'écran et 8 couleurs pour les caractères.
Cependant, cette opération n'est pas automatique et il faut qu'un **programme** MS-DOS soit placé en **mémoire** pour pouvoir générer des couleurs.

Pilotage délicat

Pour que les périphériques (**mémoire**, souris, écran, **modem**, carte son...) de votre ordinateur puissent fonctionner, il faut lui fournir un **programme** spécifique. Ce genre de **programme**, un peu particulier, s'appelle "driver", en français "pilote" ou "gestionnaire de périphériques". Ces drivers, un par périphérique à exploiter, vont vous permettre d'utiliser pleinement les capacités de votre PC.
Il en existe un, bien entendu, pour l'écran. Et vous aurez deviné qu'afin de pouvoir afficher des couleurs, il est nécessaire de recourir à ce pilote.

Couleur pour le fond	Couleur pour le texte
noir	gris
rouge	rouge
vert	vert
orange	jaune
bleu	bleu
violet	violet
cyan	cyan
gris	blanc

Liste des couleurs disponibles

Attention à la config

Les drivers sont chargés (c'est-à-dire lancés et placés en **mémoire**) au démarrage de l'ordinateur, depuis les **fichiers CONFIG.SYS** et **AUTOEXEC.BAT**.
Le **programme CONFIG.SYS** contient la liste des pilotes qui doivent être exécutés à chaque démarrage de l'ordinateur. Celui qui nous intéresse s'appelle ANSI.SYS.

```
C:\PCNOV33\COULEUR>couleur noir jaune
Le pilote de l'écran n'a pas été placé en mémoire.

Veuillez consulter PCNOVICE pour résoudre ce problème

C:\PCNOV33\COULEUR>
```

Il faut modifier le fichier CONFIG SYS pour installer le pilote.

Il se trouve dans le **répertoire** du DOS, généralement C:\DOS
Le pilote ANSI SYS définit, entre autres, les fonctions qui modifient l'affichage

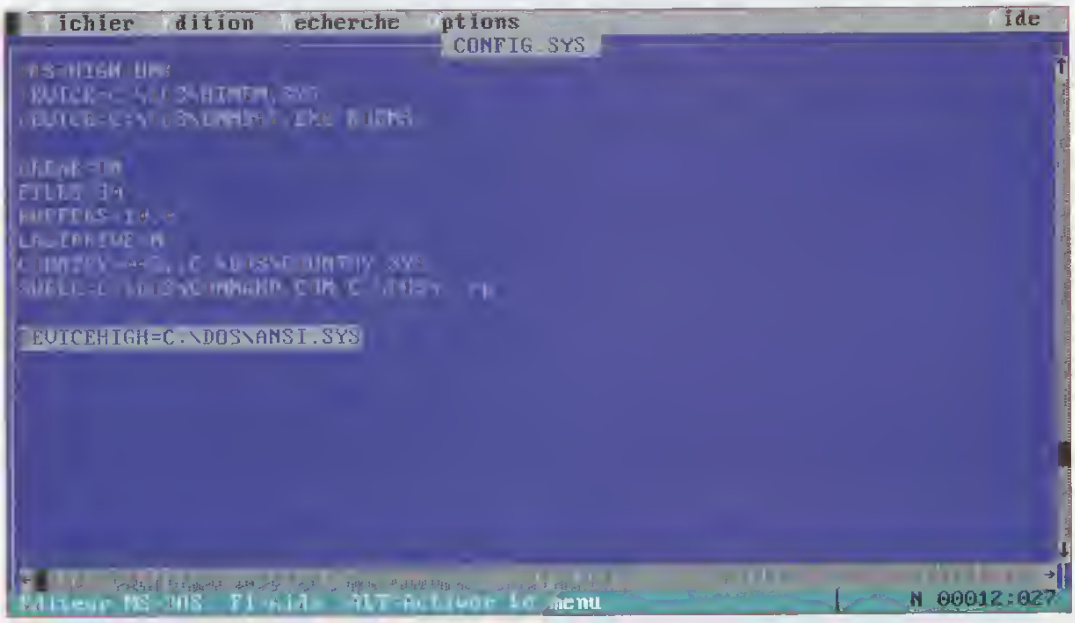
Dans le **répertoire** COULEUR créé par la disquette du mois, se trouve un **programme** appelé TEST BAT Ce dernier, réalisé avec des commandes DOS, détermine si le pilote est chargé (présent) en **mémoire** ou non En tapant : test [Entrée], la réponse apparaîtra à l'écran Si le pilote est chargé, vous pouvez passer à la section suivante Sinon, vous devrez modifier votre **fichier CONFIG.SYS**

Tous en piste

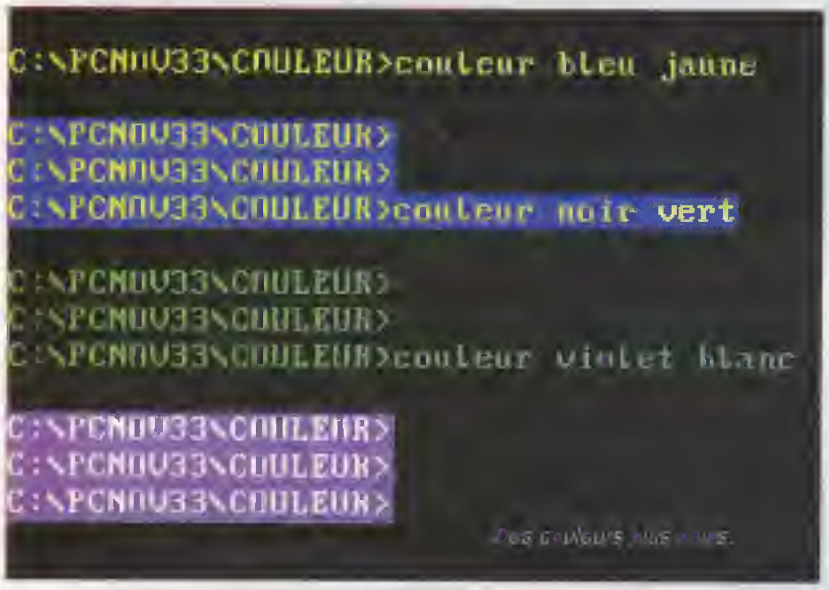
Si le pilote n'a pas été trouvé en **mémoire**, c'est qu'il n'a pas été installé dans le **fichier CONFIG.SYS** Opération que nous allons réaliser ensemble
Après avoir allumé votre PC, tapez edit config sys [Entrée]
Cette commande appelle l'éditeur de texte edit qui affiche le **fichier CONFIG.SYS** prêt à être modifié.
Allez à la fin du document, soit avec la souris et les barres de défilement, soit avec les flèches du clavier (pour de plus amples renseignements sur l'utilisation de l'éditeur EDIT, vous reporter au numéro 6 de PCNOVICE)

Une fois en fin de document, tapez
DEVICEHIGH=C:\DOS\ANSI SYS
(si bien sûr DOS est le **répertoire** où se situe le pilote) Il faut ensuite sauvegarder le **fichier** en allant dans le menu **fichier** (soit à la souris, soit au clavier en tapant simultanément sur [Alt] et [F]) et sélectionner l'option Enregistrer (soit à la souris, soit en appuyant sur la lettre [E], soit avec les flèches et la touche [Entrée])

Maintenant vous pouvez quitter l'éditeur en retournant dans le menu Fichier, et en choisissant l'option Quitter. Enfin, vous devez



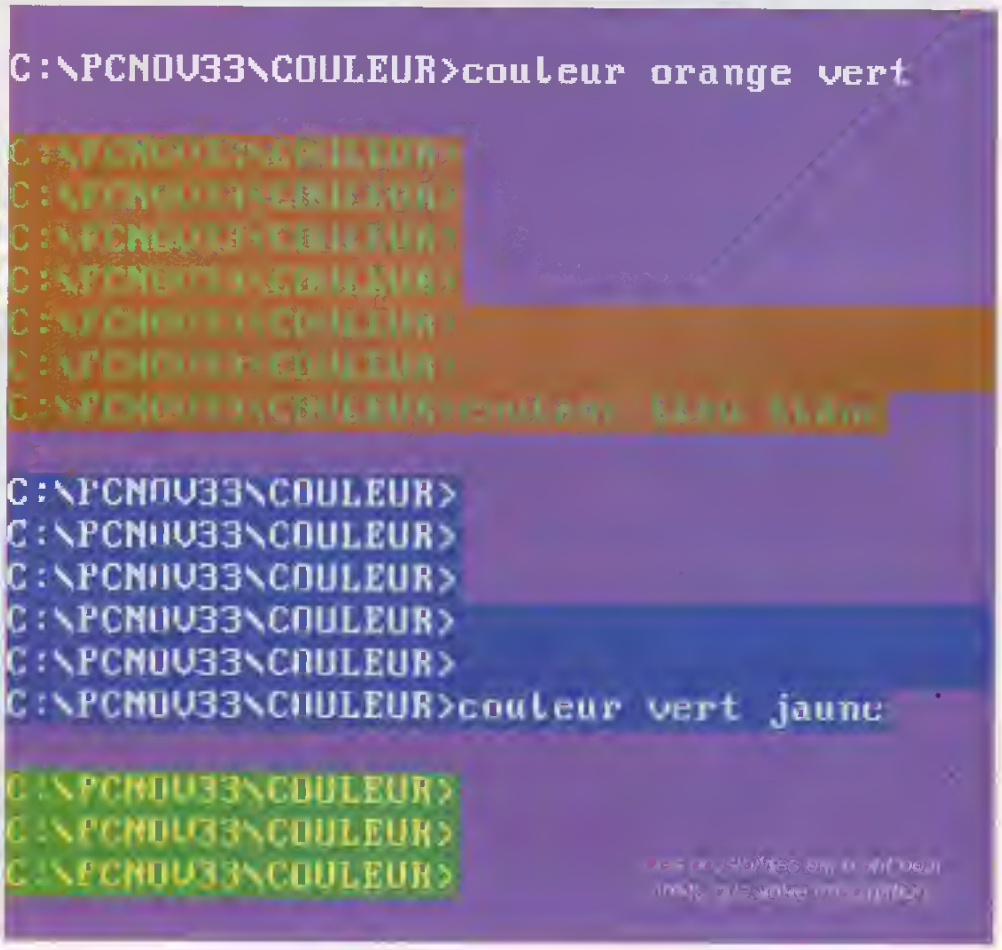
Ligne à insérer dans le fichier CONFIG SYS

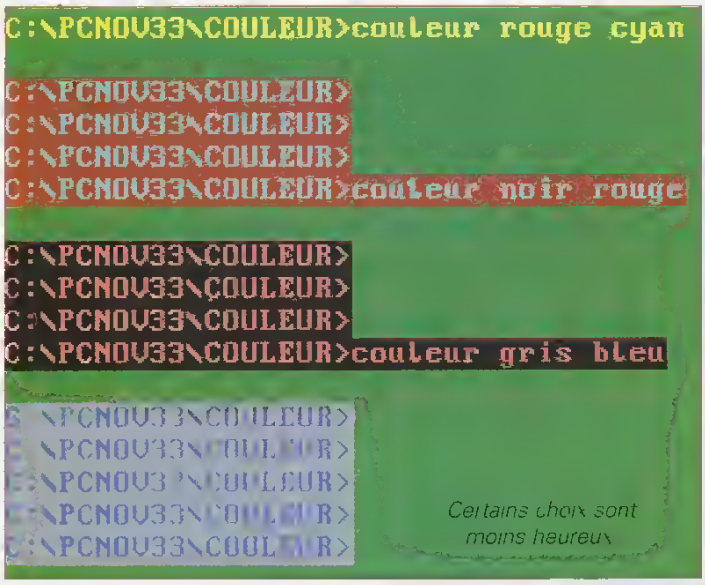


Des couleurs plus vives.

éteindre puis redémarrer votre ordinateur pour que les modifications soient prises en compte. Vous pouvez réessayer le **programme** TEST pour vérifier que le pilote a bien été chargé en **mémoire**.

Cette manipulation, quoique un peu complexe, est sans danger pour le bon fonctionnement de votre PC. Si malgré toutes les indi-





Certains choix sont moins heureux

cations précédentes vous n'arrivez pas à installer le pilote, n'hésitez pas à nous faire part de vos problèmes par courrier ou par minitel au 3615 PCNOV

Que la fête commence

Maintenant tout est prêt pour que votre écran s'illumine. Il y a dans le **répertoire** COULEUR créé par la disquette du mois, un **programme** qui s'appelle COULEUR.BAT. C'est un **programme**, de type batch,. réalisé uniquement avec des commandes MS-DOS

```
Vous n'avez pas saisi de nom de couleur

L'utilisation de ce programme est :

   couleur nom_couleur_fond  nom_couleur_texte  [Entrée]
avec :
   nom_couleur_fond : noir, rouge, vert, orange, bleu, violet, cyan ou gris
et
   nom_couleur_texte : gris, rouge, vert, jaune, bleu, violet, cyan ou blanc

C:\PCNOV33\COULEUR>
```

Si vous oubliez d'indiquer des noms de couleurs, le programme vous le rappellera

Son utilisation est simple :
couleur couleur_fond
couleur_texte [Entrée]
où couleur_fond est une des couleurs possibles pour le fond de l'écran et couleur_texte est une des couleurs possibles pour le texte. Pour savoir quelles sont les couleurs possibles, référez-vous au tableau des couleurs.
Par exemple, tapez :
couleur bleu jaune [Entrée]
pour avoir des caractères jaunes sur fond bleu.
En règle générale, les couleurs du fond sont plus foncées que les couleurs de texte.
Il faut cependant bien veiller à saisir deux noms de couleur, sinon le **programme** ne s'exécutera pas.
Une fois votre choix effectué, tapez :
cls [Entrée]
pour rendre uniforme le fond de l'écran.
Evitez des couleurs trop agressives, un des meilleurs couples de couleurs étant un fond bleu avec des caractères jaunes. Amusez-vous, profitez de ce mois de récréation (bien mérité après les commandes parfois complexes étudiées les mois précédents). La prochaine fois, nous verrons comment inclure votre choix dans le **fichier AUTOEXEC.BAT** afin que vos couleurs soient mises en place automatiquement. ◆

Laurent Barrat

Glossaire

AUTOEXEC.BAT : fichier qui s'exécute automatiquement chaque fois que vous démarrez votre ordinateur. Il contient des informations qui vont en régler le fonctionnement.

CONFIG.SYS : fichier qui se lance automatiquement à chaque démarrage de l'ordinateur. Il contient des informations pour le réglage des périphériques.

Fichier : constitue l'unité de base de stockage de votre ordinateur ; c'est un ensemble cohérent d'instructions stockées sur un support magnétique (disque dur ou disquette). Le fichier contient des informations encore appelées données. Le fichier permet, ainsi de distinguer et de regrouper différentes familles de données. Un programme, un texte, une feuille de calcul, un graphique sont donc stockés sous forme de fichiers. Tout fichier porte un nom stipulant le type d'informations qu'il contient.

Mémoire : dispositif (circuit intégré, support magnétique, etc.) qui emmagasine les informations et les restitue à la demande. La mémoire se caractérise par son temps d'accès (la durée minimale pour trouver l'information), sa capacité, etc. On distingue les mémoires internes (ROM, RAM) et les mémoires externes (disquettes, disque dur, CD-ROM, etc.) encore appelées mémoires de masse.

Modem : appareil permettant à deux ordinateurs de communiquer via une ligne téléphonique.

Monochrome : un écran est monochrome lorsqu'il ne peut afficher que deux couleurs au maximum : noir et blanc, noir et vert ou noir et orange sont les plus fréquents.

Programme : ensemble des instructions qui commandent à l'ordinateur l'exécution de certaines tâches. C'est le synonyme de logiciel et d'application.

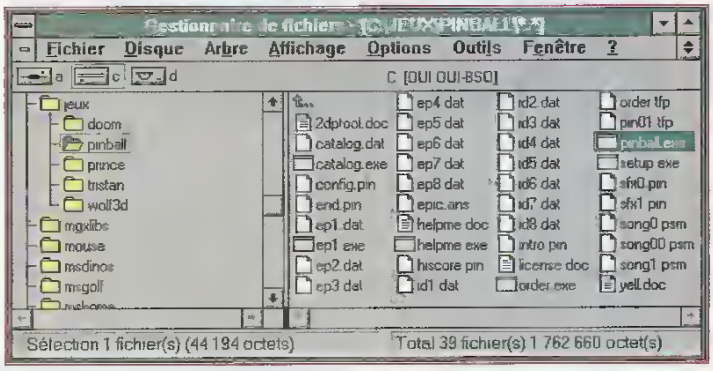
Répertoire : endroit où vous placez des fichiers, de même nature ou formant un tout cohérent (voir PCNOVICE n° 26). Ils ont une structure arborescente (forme d'arbre inversé) et le répertoire situé tout en haut (le père de tous les autres) s'appelle le répertoire racine (noté "\").

Faites travailler DOS et Windows ensemble

Apprivoisez le PIFedit

Windows n'est pas un monde clos : il vous permet de continuer à utiliser vos applications DOS, grâce aux fichiers PIF.

Windows est aujourd'hui devenu un _standard_ en matière d'informatique. Cependant, de nombreux programmes sont conçus pour fonctionner avec le DOS. On y retrouve des applications telles qu'un logiciel de traitement de texte ou un logiciel de comptabilité, mais aussi des jeux. Une question simple : est-il possible d'utiliser ces programmes lorsque l'on travaille avec Windows ? La réponse est oui. Voyons comment cela est possible.

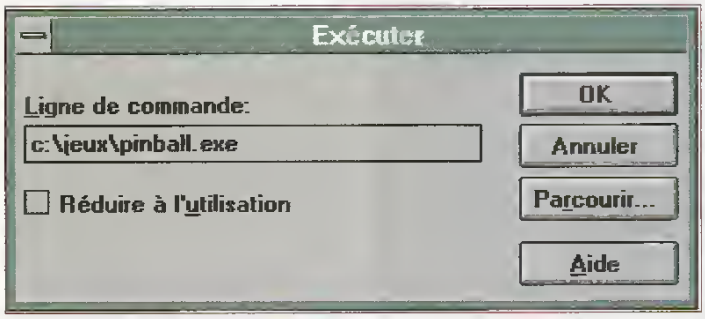


Le Gestionnaire de fichiers est un moyen simple pour lancer une application DOS.

Lancer un programme

Vous êtes sous Windows et vous désirez lancer votre jeu favori que vous démarrez habituellement sous DOS, en tapant pinball.exe. Plusieurs choix se présentent à vous. Une façon assez simple est d'activer la commande _Exécuter_ du menu Fichier dans le Groupe principal. Une boîte de dialogue s'ouvre. Dans la zone Ligne de commande, il suffit de taper le chemin complet correspondant à votre programme, soit par exemple, C:\JEUX\PINBALL.EXE. Votre jeu se lancera alors automatiquement, en cliquant sur OK. Une autre façon de procéder consiste à utiliser le Gestionnaire de Fichiers. On lance ce dernier en double-cliquant sur son icône dans le Groupe principal.

Il ne vous reste plus qu'à localiser le nom de votre programme dans l'arborescence. Sélectionnez son nom, puis double-cliquez dessus pour lancer le programme.

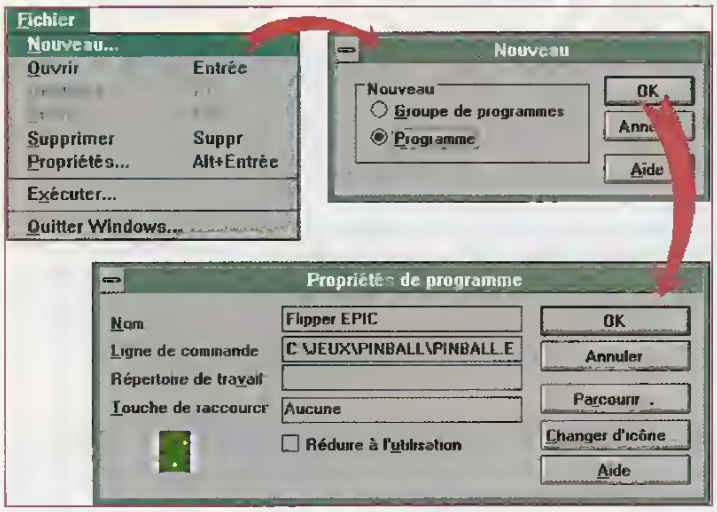


Lancez votre application directement à partir du Gestionnaire de programmes.

Créez votre propre icône

Les deux méthodes que nous venons de décrire pour lancer un programme sont certes simples, mais elles ne profitent vraiment pas de l'univers graphique de Windows. L'idéal serait de posséder une icône représentant notre programme. Il suffirait alors de double-cliquer sur cette dernière pour accéder à notre programme.

La manipulation est assez simple. Dans le Groupe principal, cliquez sur le menu Fichier, puis sélectionnez la commande Nouveau. Une petite boîte de dialogue



Voici les différentes etapes de creation d'une nouvelle icône.

s'ouvre : elle propose deux choix, optez pour _Programme_, puis validez avec le bouton OK. Une nouvelle fenêtre s'affiche : c'est celle qui va nous permettre de créer une icône associée à notre programme. La zone la plus importante est la seconde, appelée Ligne de commande.

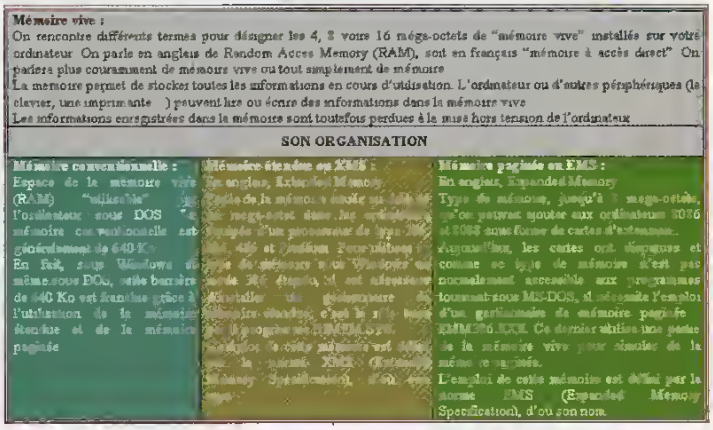
Vous devez ici spécifier le chemin complet jusqu'à votre programme, comme nous l'avons fait précédemment. Le bouton Changer d'icône permet, quant à lui, de choisir une nouvelle icône : c'est une option très intéressante. On peut, en effet, trouver un grand choix d'icônes dans des fichiers spéciaux, tels que MORICONS.DLL, PROGMAN.EXE, etc. Validez le tout avec OK : vous voyez apparaître une nouvelle icône, comme Windows les présente habituellement. Le lancement du programme s'effectue en double-cliquant sur votre icône. Vous pourrez modifier ultérieurement les caractéristiques de votre icône en la sélectionnant, puis en activant la commande Propriétés du menu Fichier dans le Gestionnaire de programmes.

Comment Windows procède-t-il ?

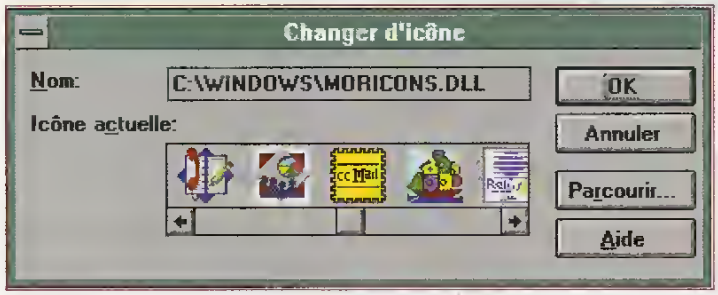
Jusqu'ici, tout ce que nous avons fait pour lancer un programme est valable aussi bien pour un programme DOS que pour un programme Windows.

Alors me direz-vous, pourquoi un article spécial sur le lancement de programme DOS sous Windows ? Parce que tout ne fonctionne pas toujours à merveille. Les programmes DOS sont conçus pour tourner sous DOS. Cela signifie que lorsque vous les lancez, ils _croient_ qu'ils sont les seuls à utiliser la mémoire vive (RAM). Or lorsque vous les exécutez à partir de Windows, Windows occupe déjà une bonne partie de votre RAM. Il peut donc arriver que des conflits surviennent dans la mémoire : votre application DOS et Windows veulent utiliser une même partie de la RAM.

Windows résout cette difficulté en faisant croire à votre application DOS qu'elle est la seule à fonctionner. Il utilise pour cela un programme spécial qui gère, dans la



Qu'est-ce que la mémoire ?



Choisissez une nouvelle icône

mesure du possible, les conflits pouvant survenir (partage de la mémoire en particulier) : le fichier correspondant à ce programme est _DEFAULT.PIF et se trouve dans le répertoire de Windows. Certaines applications DOS sont fournies avec leur propre fichier **PIF**.

Ainsi, lorsqu'on lance une application DOS sous Windows, celui-ci cherche d'abord si un fichier **PIF** est associé à cette application. Si tel est le cas, Windows utilise les paramètres qu'il contient pour lancer l'exécution de votre application. Si Windows ne trouve pas de fichier **PIF**, les paramètres du fichier **PIF** par défaut (_DEFAULT.PIF) sont utilisés.

Lancer le PIFedit

L'icône correspondant à l'éditeur **PIF**edit se trouve dans le groupe Accessoires. Il ressemble à une étiquette.

Double-cliquez sur l'icône : une fenêtre apparaît. Elle va nous permettre de créer un nouveau fichier **PIF** ou de modifier un fichier **PIF** existant.

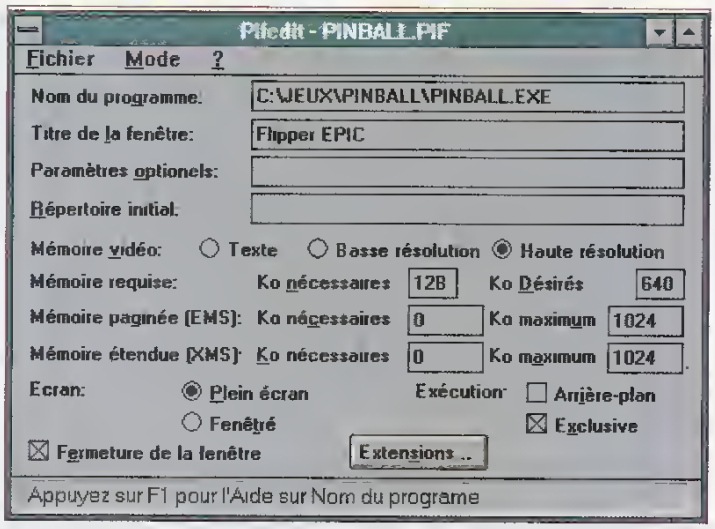
La fenêtre PIFedit peut prendre deux aspects, selon le mode de fonctionnement de Windows. Si votre PC est de type 286, Windows fonctionne obligatoirement en _mode standard_.

Ce mode est caractérisé par l'impossibilité de simuler de la mémoire paginée et Windows interdira le lancement de toute application DOS utilisant ce type de mémoire. Le PIFedit prendra donc, dans ce cas, une forme simplifiée.

Le second mode de fonctionnement de Windows est appelé _mode 386 étendu_. Il n'est accessible que pour les PC de type 386 et plus.

Il permet aux applications DOS d'accéder à la mémoire paginée et autorise le lancement simultané de plusieurs applications DOS. La fenêtre correspondante du PIFedit est plus complète que la précédente.

Nous examinerons plus particulièrement dernière, car toutes les options du mode standard se retrouvent dans le mode 386 étendu.



Voici un exemple de fichier PIFedit en mode 386 étendu.

Les paramètres du PIFedit

Le premier champ, Nom du programme, doit contenir le nom de l'application associée au fichier **PIF**. Le chemin d'accès complet doit cependant être précisé : C:\JEUX\ PIN8ALL\PIN8ALL.EXE, par exemple.

Le champ, Titre de la fenêtre, ne sera utilisé que si vous exécutez votre application en mode fenêtré, ce qui est en général à déconseiller.

La zone suivante, Paramètres optionnels, est spécifique à chaque application. Si vous créez un fichier **PIF** pour un traitement de texte, vous pouvez indiquer dans cette zone le nom d'un fichier à ouvrir lors du lancement de l'application.

D'autres options importantes suivent. En cas de doute, il vaut mieux laisser les valeurs proposées par défaut plutôt que de tenter des manipulations hasardeuses. En effet, tous les paramètres d'un fichier **PIF** doivent être cohérents sinon, votre application pourrait ne pas fonctionner correctement.

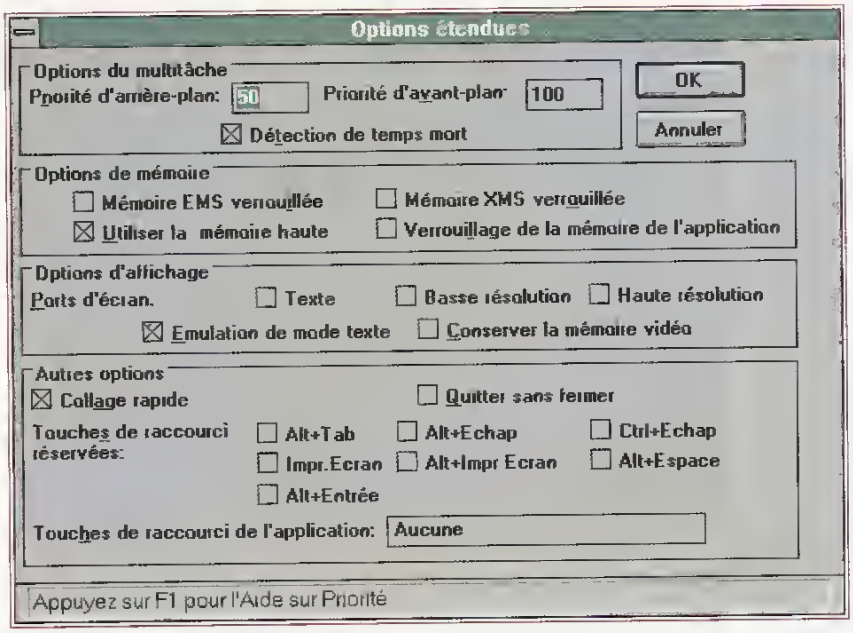
L'option Mémoire vidéo détermine la quantité de mémoire que Windows alloue pour sauvegarder l'image de l'écran. Si cette quantité est insuffisante, lorsque vous passerez de Windows à votre application, l'image à l'écran risque d'être altérée.

Les options de mémoire dépendent uniquement de votre application.

A noter cependant que Windows est très gourmand en mémoire étendue (XMS), donnez donc à votre application le moins possible de ce type de mémoire. Les dernières options concernent l'affichage.

Laissez de préférence votre application fonctionner en mode plein écran.

Enfin, on note en bas de la fenêtre du PIFedit un bouton Extensions. Il donne accès à un ensemble



Quelques paramètres accessibles grâce au bouton Extensions

d'options qui permettent de préciser les différents paramètres relatifs à notre application.

Pour terminer, n'oubliez pas d'enregistrer votre fichier **PIF** à l'aide de la commande Enregistrer du menu Fichier dans la fenêtre PIFedit.

Il vous restera alors à modifier les caractéristiques de l'icône de votre application : dans la zone Ligne de commande, on doit remplacer le nom du programme (TRUC.EXE) par le fichier **PIF** correspondant (TRUC.PIF).

Quelques conseils

Quoiqu'il en soit, lorsque l'on veut lancer une application DOS à partir de Windows, il est toujours instructif (voire nécessaire !) de consulter le manuel d'utilisateur ou de lire les fichiers d'informations (README.DOC, LISEZMOI.TXT) copiés sur votre disque dur, lors de l'installation de votre application. Ces fichiers peuvent être lus à partir du Bloc-notes (icône symbolisant un carnet) dans le groupe Accessoires. Bien qu'ils soient souvent écrits en anglais, il suffit de repérer dans ces fichiers l'endroit où l'on parle de Windows : la plupart du temps, on y trouve les recommandations relatives à la mémoire (mémoire conventionnelle, XMS, EMS), ainsi que des conseils (par exemple : "Ce jeu fonctionne correctement sous Windows si vous désactivez toute carte son"). Ceci évite parfois de longues recherches sur la configuration optimale de votre fichier **PIF**.

N'oubliez jamais qu'une application DOS n'est pas vraiment faite pour fonctionner sous Windows et il peut donc arriver, en particulier pour des applications anciennes, que l'on ne puisse pas obtenir un fonctionnement satisfaisant. ◆

Fabrice Williot

Glossaire

PIF : PIF est l'acronyme anglais de Fichier d'Information de Programme. C'est un fichier dont Windows a besoin pour exécuter une application non-Windows. Les fichiers PIF contiennent des renseignements tels que le nom du fichier, l'affichage, des informations relatives à l'utilisation de la mémoire, etc.

Octet, Kilo-octet, Méga-octet, Giga-octet : les informations sur un ordinateur sont stockées sous forme de suites de 0 et de 1. Pour des raisons techniques, ces suites sont regroupées par 8 : on constitue ainsi un octet. Le développement de l'informatique a conduit à utiliser des unités nouvelles. On a ainsi les correspondances suivantes : 1 kilo-octet (noté Ko) = 1024 octets, 1 méga-octet (noté Mo) = 1024 Ko = 1 048 576 octets, 1 giga-octet (noté Go) = 1024 Mo = 1 048 576 Ko = 1 073 741 824 octets.

Mémoire vive : lorsque vous mettez votre ordinateur sous tension, celui-ci va chercher des informations sur le disque dur et les place dans un endroit particulier, appelé mémoire vive ou plus simplement mémoire. Certaines de ces informations y resteront jusqu'à ce l'ordinateur soit éteint, d'autres viendront s'y installer en fonction de ce que vous faites et seront remplacées par d'autres. Cette mémoire est très rapide, ce qui explique son coût très élevé (au Mo) par rapport au disque dur.

Dans la jungle du PC,
votre guide s'appelle PC Novice

MATERIEL

M. Aubin, de Paris, demande s'il y a un ordre privilégié pour allumer et éteindre l'unité centrale d'un ordinateur et ses divers périphériques : écran, imprimante, modem, scanner...

En règle générale, il est préférable d'allumer les périphériques avant l'unité centrale. Cette dernière peut ainsi, au cours de la séquence de boot, "interroger" les divers périphériques sur leur configuration. Un écran haute définition peut ainsi retourner sa fréquence de balayage, une imprimante, ses polices résidentes... Pour l'extinction, commencez par l'unité centrale, ce qui vous épargnera des messages du genre "périphérique défectueux".

M. Delacroix, de Nemours, vient d'investir dans un Pentium. Il a entendu parler d'un utilitaire de protection des têtes de disque dur pendant le transport et demande où se procurer cet utilitaire.

Il y avait effectivement de tels logiciels "dans le temps", à l'époque des disques durs MFM de 20 Mo... Cette époque est bien révolue et les disques modernes ont une fonction de "parkage" automatique des têtes à la coupure du courant. Votre Pentium ne risque donc rien pendant le transport, sauf bien sûr s'il tombe d'un peu trop haut !

M. Gilbert, de Béthune, possède un 486 SX-25 avec seulement 2 Mo de RAM. Il voudrait le porter à 4 Mo minimum.

Tout dépend du type de barrettes mémoire qui équipent votre machine. Les anciennes mémoires 9 bits en barrettes de 30 points (ces barrettes mesurent environ 9 cm) devaient être montées par "banks" (groupes) de 4 identiques et vous auriez donc 4 barrettes de 256 Ko. S'il existe une seconde bank libre sur votre carte, vous pouvez y mettre 4 barrettes de 1 Mo (le minimum que vous trouverez aujourd'hui) et vous aurez ainsi 2+4 = 6 Mo. S'il n'y a qu'une seule bank, il faut alors retirer vos barrettes de 256 Ko et les remplacer par des 1 Mo et vous aurez 4 Mo. En revanche, si ce sont les nouvelles mémoires de 32 ou 36 bits en barrettes de 72 points (ces barrettes mesurent environ 11 cm), vous pouvez simplement ajouter une barrette de la capacité désirée dans un logement libre. Evitez de mélanger des 32 et des 36 bits et dans tous les cas, essayez d'avoir des barrettes de vitesse identique.

M. Gary, d'Aubervilliers, voudrait savoir à quoi correspondent les champs WRITE PRECOMP et LANDING ZONE qui figurent dans la table de description d'un disque dur dans le SETUP de sa machine.

Ces champs sont des héritages de l'époque des disques MFM et ne sont plus utilisés maintenant. Pour votre culture, le champ WRITE PRECOMP fixait la valeur d'un courant de pré-compensation des têtes magnétiques, courant destiné à optimiser la qualité de l'écriture sur l'ensemble de la surface. Le champ LANDING ZONE fixait une position de parkage des têtes magnétiques en dehors de la zone utile, généralement sur le secteur suivant le dernier secteur de données. Ceci permettait de préserver l'intégrité des données en cas de contact accidentel d'une tête avec la surface du disque ("landing"). La technologie des disques s'est tellement améliorée que ces précautions appartiennent maintenant à l'histoire.

Le même M. Gary a entendu dire qu'un disque dur qui a été formaté en position horizontale doit être reformaté s'il est remonté en position verticale.

Ici encore, tout dépend de l'âge du disque : ce qui était vrai il y a encore cinq ans ne l'est plus maintenant. Ceci dit, reformater physiquement un disque dur lorsqu'on en a l'opportunité est toujours une bonne chose, surtout lorsque l'on change de contrôleur. On peut ainsi, avec un contrôleur moderne, améliorer le facteur d'entrelacement du disque et donc sa performance globale. C'est parfois la meilleure solution pour repartir avec une configuration logicielle "propre".

DOS

M. Laurence, de Marseille, demande comment utiliser son PC et imprimer avec l'alphabet grec.

Tout dépend si vous travaillez sous DOS ou sous Windows. Sous DOS, c'est assez complexe. Toutes les versions de DOS sont en fait internationales. Entre deux versions, seuls les messages du système sont adaptés à la langue du pays (localisés). Vous pouvez donc demander à votre DOS 6.2 d'écrire en grec. La procédure est expliquée dans la section 1.17 du fichier LISEZMOI.TXT contenu dans le répertoire DOS (fig. 1), mais nous allons la rappeler. Vous avez pu remarquer dans les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT des appels aux fichiers KEYBOARD.SYS et EGA.CPI. Ces der-

Questions/ Réponses

Prenez la plume !

Remplissez le formulaire ci-dessous et adressez-le à :

J.D. PRESS - PCNOVICE
QUESTIONS/REPONSES
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois Cedex

Les questions d'intérêt général seront publiées dans le journal

L'astuce du mois

Chaque mois, nous sélectionnerons une astuce originale que vous nous aurez envoyé.
Un abonnement gratuit de 3 mois à PCNovice récompensera les auteurs de celles publiées.

TRES IMPORTANT

Vos astuces : .....

Vos questions, vos problèmes : .....

Vous manquez de place ? Continuez sur papier libre...

Votre configuration

Micro-ordinateur :
Marque et modèle :
Vidéo :
Processeur :
Mémoire vive (RAM) :
Capacité disque dur :

Logiciels :

Autre équipements :

Vos coordonnées

Nom :
Prenom :
Adresse :

Code postal : Ville :
N° de tél. : Age :
Votre activité : ❑ étudiant ❑ enseignant ❑ employé ❑ cadre ❑ assistant/sécrétaire ❑ directeur/resp. de service ❑ autre
Votre employeur :
Effectifs : ❑ <10 ❑ 10-50 ❑ 50-200 ❑ >200
Votre service :

niers gèrent les langues les plus courantes. Pour les autres, dont le grec (désolé...), ces fichiers doivent être remplacés respectivement par KEYBRD2 SYS et EGA2 CPI. De même, les codes de claviers et de pays contenus dans ces appels doivent être modifiés. Le code de clavier pour la Grèce est 319, le code de pays est 030 (c'est l'indicatif téléphonique) et le jeu de caractères est 869,737. Evidemment, il faut aussi penser à régler votre imprimante sur le jeu de caractères grecs ! Sous Windows, c'est beaucoup plus simple : il vous faut simplement (?) la version grecque de Windows 3.11 (ou de Win 95, si vous êtes téméraire). L'usage des polices True Type qui sont traitées comme du graphisme, conduira sans problème à des impressions en caractères helléniques.

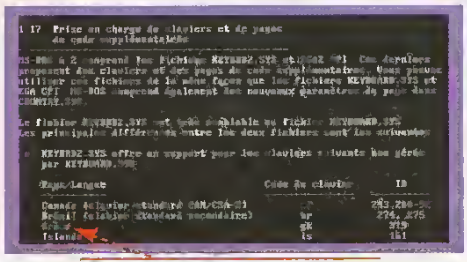


Fig.1 : sélection du clavier grec.

LE TRUC DU MOIS

Le Truc du mois nous est envoyé par Jean-Pierre Georgin (15 ans !), de Roches sur Marnes. C'est un élégant procédé pour activer directement un économiseur d'écran de Windows, sans passer par un utilitaire spécifique. Commencez par éditer le fichier WIN.INI situé dans le répertoire C:\WINDOWS\SYSTEM. Dans la section [windows], repérez la ligne Programs=com exe bat pif. Ajoutez scr à la fin de cette ligne, sauvegardez, quittez Windows et relancez. Dans le Gestionnaire de programmes, faites Fichier/Nouveau/Groupe de programmes/OK et créez un groupe Economiseurs. Ce groupe étant actif, faites à nouveau Fichier/Nouveau/Programme/OK. La fenêtre "Propriétés de programme" apparaît. Faites Parcourir et choisissez dans le répertoire Windows un fichier d'extension SCR, par exemple, SSSTARS.SCR. Validez. Ce fichier vient s'inscrire dans la "ligne de commande" (fig. 4). A la fin de cette même ligne, ajoutez /S. Dans la ligne Nom, spécifiez le nom de votre choix. Vous pouvez également définir un raccourci clavier et affecter une icône. Validez pour fermer la fenêtre. Procédez de même avec les autre économiseurs que vous voulez installer. Les économiseurs peuvent être activés avec un double-clic sur l'icône ou par le raccourci clavier. Bravo et merci à Jean-Pierre Georgin qui gagne le traditionnel abonnement de trois mois à PC NOVICE.

Fig. 4 : affectation d'une icône à un économiseur d'écran.

WINDOWS

M. LONNI, de Montry, voudrait protéger sa configuration Windows en interdisant l'accès à certaines icônes "sensibles" du Panneau de configuration.

Cette fonctionnalité est prévue de façon standard dans Windows. Ouvrez le fichier CONTROL.INI situé dans le répertoire C:\WINDOWS avec un éditeur de textes (Edit sous DOS ou le Bloc-notes de Windows). Dans ce fichier, localisez ou ajoutez une section d'en-tête [Don't Load] (en anglais : ne pas charger). Dans cette section, si vous voulez, par exemple, interdire l'accès à l'icône Couleurs, ajoutez la ligne Couleurs=1. Faites de même avec toutes les icônes que vous voulez interdire. Sauvegardez le fichier, quittez Windows et relancez. Vous constaterez (fig. 2) que les icônes voulues ont disparu. Pour les rétablir, appliquez la procédure inverse : éditez CONTROL.INI, supprimez les lignes de votre choix, sauvegardez, quittez Windows et relancez.

Fig. 2 : gestion du panneau de configuration.

M. Dumas, de Chartres, pose une question analogue : il voudrait verrouiller certains éléments du Gestionnaire de programmes.

Un certain nombre de niveaux de protection sont disponibles, du plus simple au plus contraignant. Vous devez les spécifier dans le fichier PROGMAN.INI que vous trouverez également dans le répertoire C:\WINDOWS. A la fin du fichier, ajoutez une section d'en-tête [Restrictions]. Dans cette section, vous pourrez inclure un certain nombres de lignes. NoRun=1 désactive la ligne Exécuter... du menu Fichier et la fait apparaître en grisé. NoFileMenu=1 supprime complètement ce même menu Fichier. NoSaveSettings=1 empêche l'enregistrement automatique des modifications à la sortie de Windows. Enfin, NoClose=1 interdit tout simplement la sortie de Windows... Par ailleurs, une ligne de la forme EditLevel=n (n=1 à 4) limite les interventions sur le Gestionnaire de programmes lui-même. Avec n=1, impossible de modifier les groupes de programmes. Avec n=2, impossible également de modifier le contenu même des groupes. Avec n=3, impossible de modifier la ligne

de commande associée à un programme (ce que vous pouviez faire avec Fichier/Propriétés ...) Enfin, avec n=4, toute modification du Gestionnaire de programmes est interdite

M. Dorel, de Longwy, utilise fréquemment la tâche MS-DOS de Windows en mode "fenêtre". Il regrette que l'affichage se fasse dans une police plus grosse que la police MS-DOS ordinaire, ce qui l'oblige à utiliser la barre de défilement horizontale pour visualiser la totalité du texte.

Cette police est réglable, mais le réglage est bien caché. Activez la tâche MS-DOS et basculez en mode "fenêtre" par la commande ALT+ENTREE. Cliquez alors une seule fois sur la case en haut et à gauche. Un menu apparaît, avec une ligne Polices... Changez la police pour un corps plus petit (fig. 3) et validez par OK. L'action sur la fenêtre ouverte est immédiate. Tapez EXIT pour fermer la fenêtre DOS et revenir à Windows.

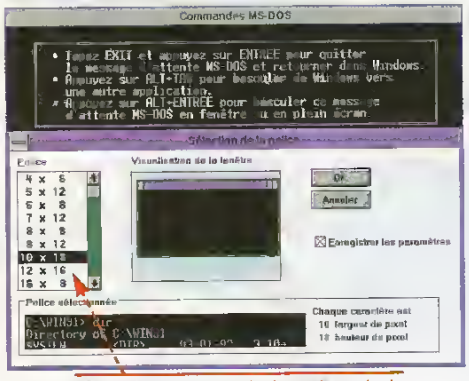


Fig. 3 : sélection de la police de la fenêtre DOS

M. Dupraz, de Lagny, se demande quel est le rôle d'un sous-répertoire WIN32S qui semble avoir été installé dans son répertoire Windows par une application professionnelle obtenue sur un CD-ROM.

WIN32S est une extension 32 bits de Windows 3.1x. Elle permet de faire tourner des applications écrites en mode 32 bits sur Windows 3.1x qui est nativement 16 bits. Elle a été développée par Microsoft qui l'a mise en "freeware". Elle est, en général, automatiquement installée par les applications qui l'utilisent et elle est également disponible en téléchargement sur tous les réseaux on-line. Le fichier auto-décompactable à "downloader" est PW1118.EXE et il occupe 1,28 Mo.

LOGICIELS ET JEUX

M. Berlemont, de Villeneuve la Grande, voudrait récupérer sur son PC des programmes tournant actuellement sur un Amiga.

Cette opération n'est pas possible, car les processeurs et les systèmes d'exploitation des deux machines diffèrent. En revanche, vous pouvez espérer récupérer des fichiers de données : textes, feuilles de calcul et même images, selon le format d'enregistrement. Pour la conversion entre supports physiques (disquettes), adressez-vous à la société Logiciels et Services Duhem, 21 rue de la Bruyère, 75009 Paris, Tél. (1) 49 70 04 55.

TELECOMS

Nous inaugurons ce mois-ci cette nouvelle rubrique, destinée à ceux et celles qui se lancent sur l'Internet et les réseaux "on-line".

Mme Lancier, de Villetaneuse, utilise Compuserve comme "provider" Internet. Elle a récemment installé sur son PC le kit d'accès Internet d'un autre provider et depuis, son accès Internet via Compuserve ne fonctionne plus.

L'accès à l'Internet implique l'utilisation du protocole TCP/IP. Sous Windows, ce protocole est contenu dans un fichier qui porte toujours le nom de WINSOCK.DLL et qui se situe dans le répertoire C:\WINDOWS. Lorsque vous installez l'accès Internet de Compuserve, vous installez en même temps un WINSOCK.DLL spécifique à Compuserve. Lorsque vous installez ensuite un autre kit, vous écrasez le WINSOCK.DLL de Compuserve avec un WINSOCK.DLL générique. La solution : faites successivement l'installation du kit Compuserve et de l'autre kit, sauvez à chaque fois le WINSOCK.DLL dans un répertoire distinct pour bien les différencier. Ensuite, copiez l'une ou l'autre version du fichier dans le répertoire C:\WINDOWS, selon le provider que vous voudrez utiliser. Vous pouvez, pour cela, écrire un petit fichier BAT de quelques lignes (voir encadré) que vous exécuterez sous DOS avant de lancer Windows.

CHOIX DU WINSOCK.DLL : GENERIQUE OU COMPUSERVE

```
@ECHO OFF
ECHO CHOIX DU WINSOCK.DLL
ECHO .
ECHO 1 : GENERIQUE
ECHO 2 : COMPUSERVE
ECHO .
CHOICE /C:12 SELECTIONNEZ IF
ERRORLEVEL 2 GOTO COMPU-
SERVE
IF ERRORLEVEL 1 GOTO GENERIQUE

:COMPUSERVE
DEL C:\WINDOWS\WINSOCK.DLL
COPY C:\COMPUSER\WINSOCK.DLL
C:\WINDOWS\WINSOCK.DLL
GOTO FIN

:GENERIQUE
DEL C:\WINDOWS\WINSOCK.DLL
COPY C:\GENERIC\WINSOCK.DLL
C:\WINDOWS\WINSOCK.DLL GOTO
FIN

:FIN
```

Olivier Vincent

UNE OFFRE QUI REMBOURSE VOTRE ACHAT...

Vous avez investi dans PC NOVICE. Bravo !

PC Novice, un magazine pour progresser.

Dans chaque numéro de PC Novice vous trouverez des applications originales conçues pour vous apprendre à utiliser toutes les ressources de votre ordinateur. Grâce aux différents logiciels de la disquette, vous pourrez suivre pas à pas nos explications et mettre ainsi en pratique le contenu de la revue.

PC Novice, un magazine pour se divertir.

Le sérieux des différentes rubriques de PC Novice ne nous fait pas oublier que tout travail mérite son pesant de divertissement. Pour votre distraction, PC Novice vous propose sur la disquette de la revue plusieurs jeux passionnants, sélectionnés avec soin.

Aujourd'hui, PC Novice vous fait une offre particulièrement intéressante.

Jusqu'au 31 janvier 1996, nous vous offrons les nouveaux logiciels qui seront mis en téléchargement ce mois-ci, sur une disquette HD.

Pour la recevoir, remplissez le coupon figurant dans cette page et retournez-le accompagné d'un chèque de F 15 au titre de participation aux frais d'acheminement.

La valeur des logiciels figurant sur la disquette rembourse largement l'achat judicieux que vous avez fait en choisissant PC NOVICE 33.

Bon de commande à compléter et à retourner sous enveloppe à

J.D. PRESS/PC NOVICE

105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois-Perret Cedex

☐ OUI je désire recevoir la disquette **gratuite** selon l'offre ci-dessus.
Je joins un chèque de F 15 à l'ordre de JD PRESS à titre de participation aux frais d'emballage et d'expédition.

☐ M ☐ Mme Prénom .

Adresse

Code postal Localité :

NOUVEAU
N° 3

Où en est votre créativité ?

en vente chez votre marchand de journaux

ou par correspondance à J.D. Press, 105 rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex
(49 F + 11 de participation aux frais de port, par numéro)

Chargement rapide d'une image

Un format graphique sur mesure !

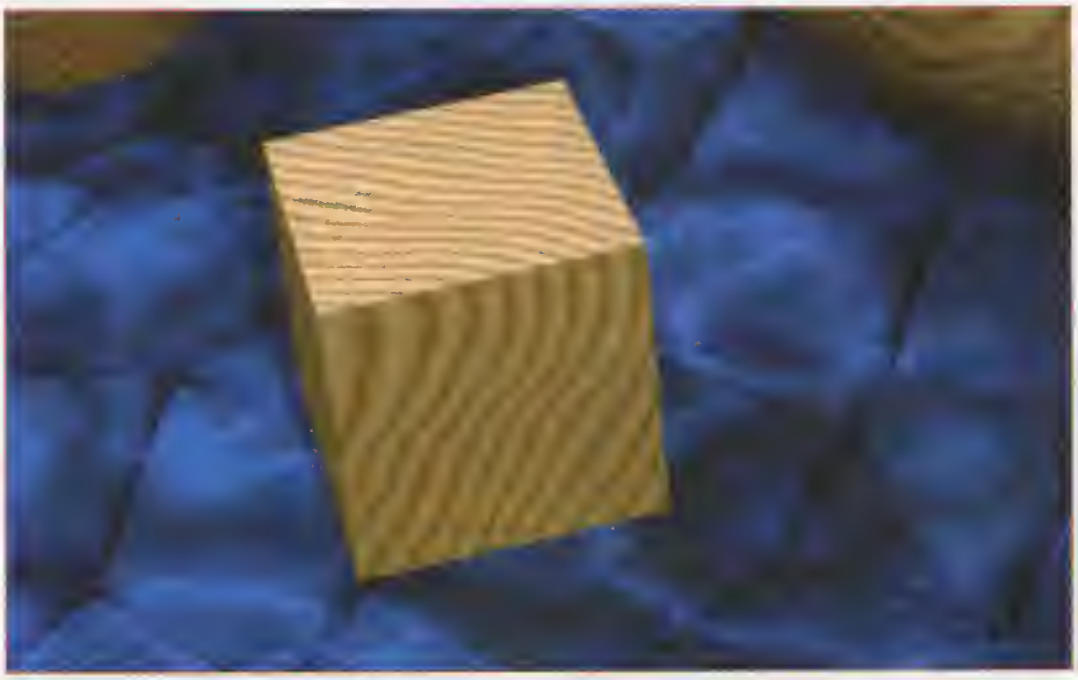
Le mois dernier, nous vous avons expliqué comment afficher des images BMP sur l'écran de vos PC. Cette méthode étant trop lente pour de nombreuses applications, ce mois-ci, nous allons améliorer la technique, de manière à obtenir un affichage vraiment rapide.

Pour réaliser des affichages rapides, il faut manipuler directement le contenu de la mémoire vidéo. C'est une zone de mémoire spéciale où le PC stocke le contenu de l'écran. En règle générale, seuls les programmeurs expérimentés s'aventurent à modifier la mémoire vidéo.

C'est pourquoi le Qbasic ne contient pas d'instructions permettant d'agir facilement sur la mémoire vidéo. Rappelez-vous que c'est un langage d'initiation et non pas un outil de programmeurs professionnels. Pour aller plus loin, il faut utiliser un langage comme le C ou le **Turbo Pascal**. La routine LoadBmp présentée le mois dernier n'est pas très performante, puisque nous avons dû "bidouiller" pour accéder à la mémoire vidéo.

Qu'est-ce que la mémoire vidéo ?

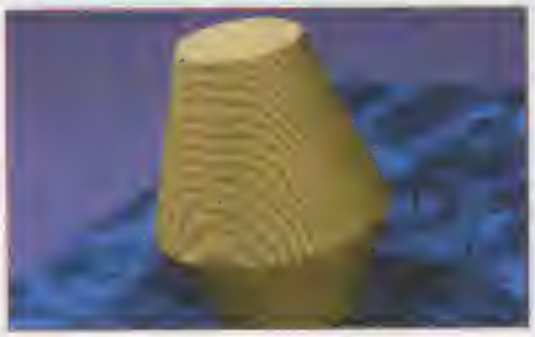
La mémoire humaine est une chose mystérieuse. Nous ne savons pas grand chose sur son fonctionnement ni sur ses limites. Il est difficile de définir avec précision la nature des souvenirs. Ils sont mémorisés par association et sont plutôt des émotions que des faits. Les gens se souviennent plus facilement du plai-



Voici l'une des images que vous trouverez sur la disquette.

sir éprouvé en ouvrant un cadeau de Noël, plutôt qu'un code de carte bleue ou un numéro de téléphone.
Le principe est différent de celui des ordinateurs où toutes les informations sont codées sous la forme d'une longue liste de chiffres. Que ce soient des textes, des images, des sons ou des informations, ce sont toujours des chiffres. L'unité de base est l'octet. C'est une minuscule case de mémoire qui peut contenir un nombre allant de 0 à 255.
Plus les informations sont complexes et plus il faut de chiffres pour les coder en mémoire. Dans ce cas, on ne parle plus d'octet mais de zone mémoire. Une zone mémoire est définie par son adresse et sa taille. L'adresse est une information qui définit la position de la zone mémoire dans la mémoire du PC. Toutes les cases mémoires d'un ordinateur sont numérotées. Par exemple, on peut avoir une information mémorisée à l'adresse 5 000 et qui occupe 356 octets.

L'utilisateur de tous les jours n'a pas de besoin de savoir comment fonctionne la mémoire de son PC. Mais pour obtenir des résultats efficaces dans certaines situations, nous sommes obligés de passer par là. L'adresse d'une zone mémoire est composée de deux informations : le Segment et l'Offset ! En fait, la mémoire du PC est divisée en plusieurs banques mémoires de 64 Ko que l'on appelle des Segments. L'offset mesure la position d'un octet à partir du début de sa banque mémoire. Par exemple, une zone mémoire qui commence au début d'un Segment a un offset de 0. Ce n'est pas simple et cela complique considérablement la programmation. Nous devons cette organisation mémoire délirante au microprocesseur Intel 8088, utilisé par le premier PC. Les ingénieurs d'IBM ont choisi ce microprocesseur pour économiser quelques francs sur le prix de fabrication de machines vendues plus de 30 000 F, sans lecteurs de disquette ! Ce microprocesseur a très rapidement disparu des PC. Hélas, pour des raisons de compatibilité, le mécanisme de gestion mémoire est resté le même ! De nombreux problèmes gênant les utilisateurs actuels de PC proviennent d'une mauvaise décision technique prise voici plus de 15 ans !



Grâce à nos routines, vous pourrez intégrer ce type de graphisme dans vos programmes.

Revenons à notre mémoire vidéo. Elle est située sur le segment &HA000 et à l'offset 0. Ne vous inquiétez pas de la notation bizarre du segment. C'est un chiffre **hexadécimal**. L'écran peut afficher 320 lignes de 200 pixels en 256 couleurs différentes. Cela fait beaucoup d'informations pour une simple image! Il faut une quantité de mémoire importante pour coder tout cela. La **mémoire écran** du PC occupe 64 000 octets. Si nous voulions écrire sur papier le codage numérique d'une seule image, il faudrait 30 pages de notre magazine !

L'instruction Bsave

En QBasic, il existe une instruction permettant d'écrire sur disque le contenu d'une zone mémoire. C'est l'instruction BSAVE. L'encadré "Utilisation de Bsave" vous montre comment écrire les 64 000 octets de la **mémoire écran** dans le fichier "IMAGE.BIN". Les paramètres de BSAVE sont le nom du fichier disque, l'Offset de la zone mémoire et sa taille. L'instruction DEF SEG indique le segment de mémoire sur lequel le Qbasic va travailler.

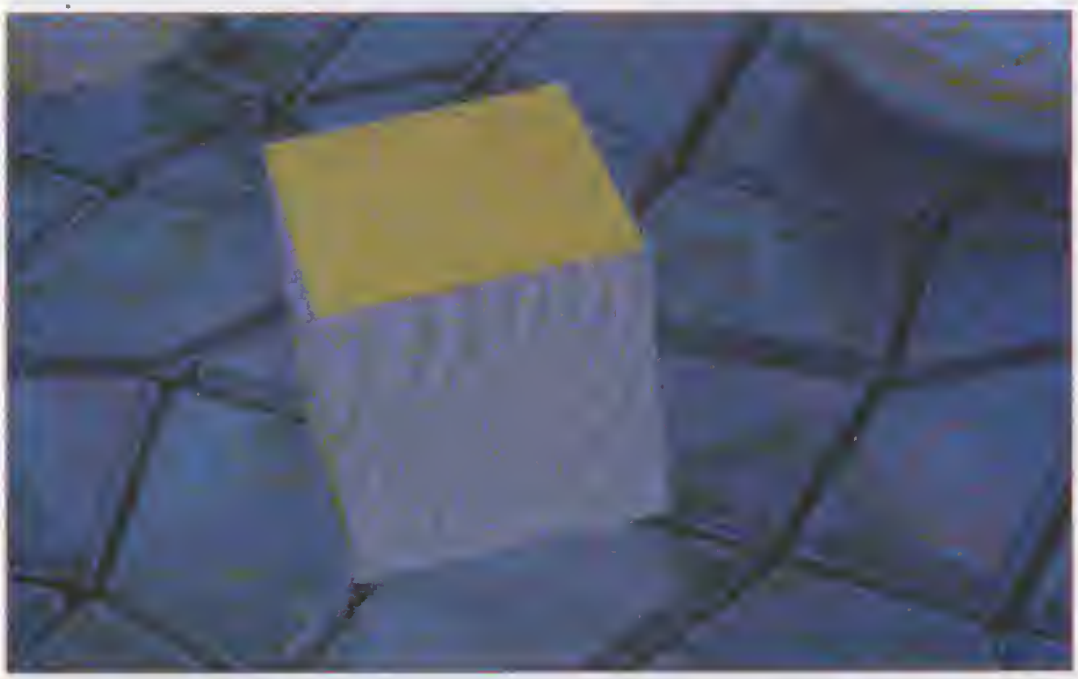
Utilisation de Bsave

```
DEF SEG = &HA000
BSAVE "IMAGE.BIN", 0, 64000
```

Ce petit programme génère un fichier disque mesurant 64 007 octets. Les 7 octets supplémentaires contiennent des informations dont le Qbasic a besoin pour sa cuisine interne. On appelle cela un en-tête, puisque le Qbasic écrit ces 7 octets au début du fichier.

L'instruction Bload

Le complément de BSAVE est BLOAD. Cette instruction permet de charger directement dans la mémoire le contenu d'un fichier. Pour l'utiliser, il faut préciser le segment de chargement et le nom du fichier disque. L'encadré "Utilisation de Bload" vous montre comment charger un fichier image dans la **mémoire écran**. Cet exemple ne fonctionne correctement que si le fichier "IMAGE.BIN" a été généré par l'instruction Bsave. Vous pouvez remarquer que nous n'avons pas précisé la valeur de l'Offset de la **mémoire écran**. Ce n'est pas la peine, car le Qbasic a mémorisé la valeur de l'Offset dans l'en-tête du fichier.



Altération de la palette
Voici un exemple de ce qui se produit lorsque vous affichez une image avec une mauvaise palette. La perturbation n'est pas trop visible, car nous avons choisi des palettes assez proches les unes des autres.


```
Utilisation de Bload

DEF SEG =&HA000
BLOAD "IMAGE.BIN"
```

Affichage rapide d'une image

Comme nous l'avons vu le mois dernier, il est impossible de charger rapidement une image BMP sur l'écran. En revanche, il est possible de sauver le contenu de la **mémoire écran** dans un fichier, puis de le recharger par la suite. Cela donne un affichage pratiquement instantané, car les instructions BLOAD et BSAVE sont très rapides à l'exécution. Le programme IMAGE1.BAS que vous trouverez sur la disquette fait la démonstration de notre technique. Vous pourrez l'utiliser pour comparer la vitesse de chargement d'une image BMP et d'une image chargée par BLOAD.

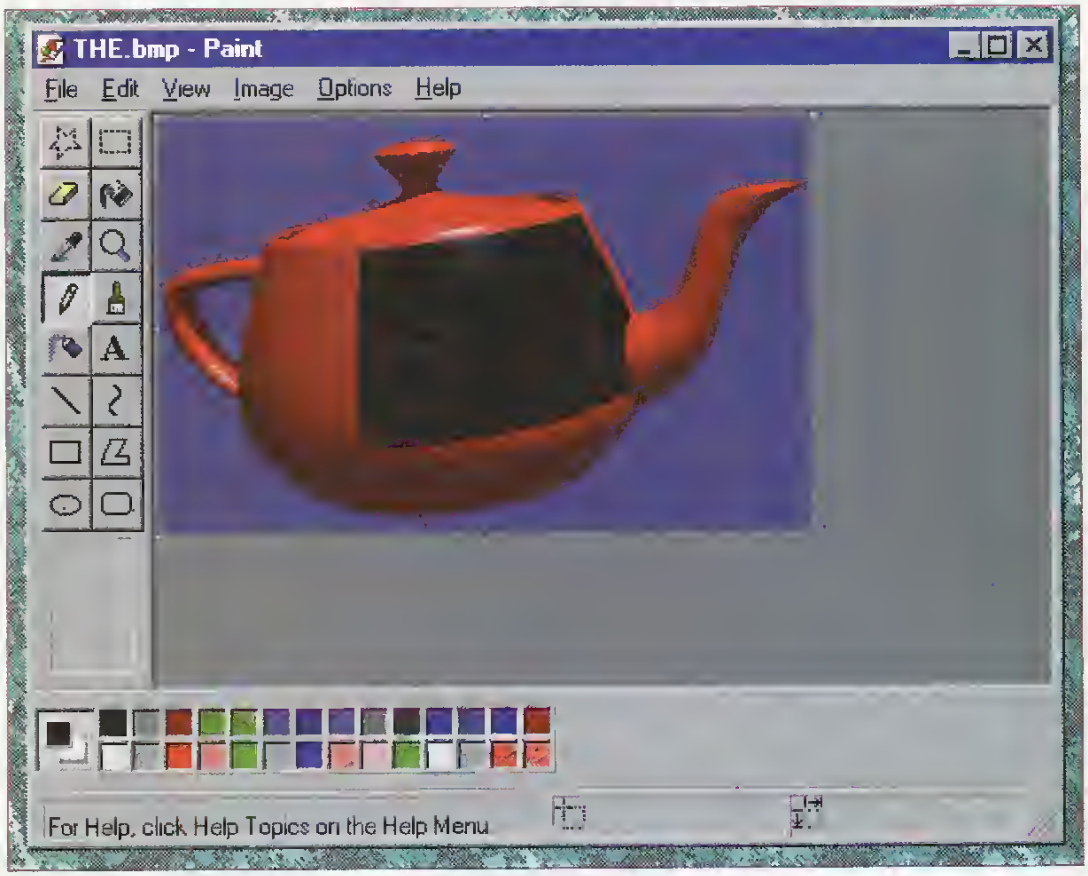
```
Programme IMAGE1.BAS

SCREEN 13
loadbmp ("CARRE.BMP")
AttenteClavier
SauverImage ("IMAGE.BIN")
CLS
AttenteClavier
ChargerImage ("IMAGE.BIN")
AttenteClavier
END
```

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous ne chargeons pas directement en mémoire les images BMP ? Cela vient du fait que la structure des images BMP est complexe. Il faut commencer par charger la palette graphique, puis les lignes unes à unes. Pour charger les lignes directement en mémoire, il faut une instruction de type BLOAD qui ne copie qu'une partie du fichier en mémoire. Cela existe dans d'autres langages, mais pas en Qbasic !

Importance de la palette de couleurs

C'est une bonne idée que de charger directement une image dans la **mémoire écran**, mais cela pose un problème si la palette de couleurs du système est différente de celle de l'image. Le mois dernier, nous avons étudié l'importance de la palette de couleurs. La plus belle image du monde est une horreur si elle est visualisée avec une mauvaise palette. Le programme IMAGE2.BAS met cet effet en évidence. Il affiche une image BMP sur l'écran, sauve le contenu de la **mémoire écran**, affiche une nouvelle image BMP avec une palette différente et charge l'ancienne image



Il est possible d'utiliser n'importe quel logiciel de dessin pour modifier les images. Voici, par exemple, le logiciel Paint fourni avec Windows 95.

directement sur la **mémoire écran**. Comme vous pouvez le constater sur l'image "Altération de la palette", il y a dégradation apparente de l'image.

```
Programme IMAGE2.BAS

SCREEN 13
loadbmp ("CARRE.BMP")
SauverImage ("CARRE.BIN")
CLS
loadbmp ("FORME.BMP")
AttenteClavier
ChargerImage ("CARRE.BIN")
AttenteClavier
END
```

Sauvegarde de la palette de couleurs

La solution au problème est de sauver la palette de couleurs d'une image dans un fichier spécifique. C'est ce que fait le programme CONVIMGS.BAS que vous trouverez sur la disquette du mois.
Il charge une image BMP sur l'écran et écrit dans un fichier le contenu de la **mémoire écran** et dans un autre, la palette de couleurs. Le cœur de ce logiciel est la routine RecuperationRoutine qui charge la palette de couleurs de l'image BMP dans le tableau PaletteCouleur(). Pour l'écrire, nous avons juste repris une partie de la routine LoadBmp du mois dernier.
Il existe plusieurs méthodes pour écrire le contenu d'un tableau sur le disque. La technique la plus astucieuse est de sauver directement la zone mémoire contenant le tableau. Comme nous l'avons vu plus haut, l'instruction BSAVE permet d'écrire dans un fichier une zone mémoire définie par son segment, son offset et sa taille. Il faut donc déterminer ces paramètres.

La fonction VARSEG permet de connaître le segment d'une variable. Pour connaître celui d'un tableau, il suffit de déterminer le segment du premier élément du tableau. De la même manière, il est possible de connaître l'offset d'une variable, grâce à la fonction VARPTR. La détermination de la taille est plus compliquée, car il n'existe pas de fonction indiquant la taille d'un tableau. En revanche, la fonction LEN indique la taille d'une variable. Pour connaître la taille d'un tableau, il suffit de calculer la taille de son premier élément et de multiplier ce chiffre par le nombre d'éléments du tableau, c'est-à-dire 256, puisqu'il y a 256 couleurs différentes. C'est la routine SauverPalette qui s'occupe de la sauvegarde de la palette. Vous trouverez son listing dans l'encadré "Sauvegarde palette sur disque".

Sauvegarde palette sur disque

```
SUB SauverPalette (nom$)
  DIM offset AS INTEGER
  DIM taille AS INTEGER

  DEF SEG = VARSEG(PaletteCouleur(0))
  offset = VARPTR(PaletteCouleur(0))
  taille = LEN(PaletteCouleur(0))*256
  BSAVE nom$, offset, taille
END SUB
```

Chargement d'une palette de couleurs

Le chargement d'une palette de couleurs en mémoire se fait avec l'instruction BLOAD. Le programme détermine le segment et l'offset du tableau PaletteCouleur() avant de charger la palette à l'intérieur. Il n'est pas nécessaire de calculer la taille de la zone mémoire, car c'est une information que l'instruction BSAVE a écrite dans l'en-tête du fichier disque. L'encadré "Chargement Palette" vous montre la routine qui s'occupe de la lecture de la palette. Comme nous l'avons vu le mois dernier, l'instruction PALETTE USING sert à modifier la palette de couleurs de la carte graphique.

Chargement palette

```
SUB ChargerPalette (nom$)
  DIM offset AS INTEGER

  DEF SEG = VARSEG(PaletteCouleur(0))
  offset = VARPTR(PaletteCouleur(0))
  BLOAD nom$, offset
  PALETTE USING PaletteCouleur(0)
END SUB
```

Le programme AFFIMAGE.BAS affiche sur l'écran une image stockée sur disque. Il commence par lire la palette, puis charge l'image dans la **mémoire écran**. Pour que ce logiciel fonctionne, il faut commencer par exécuter le programme CONVIMGS.BAS qui génère les fichiers graphiques. La vitesse de chargement de l'image est ralentie par le changement de palette graphique. L'instruction PALETTE USING met plusieurs secondes pour modifier la palette de couleurs. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser la même palette de couleur pour toutes les images d'un jeu, car cela évite un blocage du jeu à chaque changement d'image.

Pour finir

Vous savez maintenant comment afficher rapidement des images. Vous pouvez maintenant intégrer des images dans vos jeux, par exemple, un titre et une image de fin, ce qui est toujours plus sympathique qu'un simple message "Fin du programme". Une dernière remarque pour la route ! Le Qbasic est un langage d'initiation. Chaque fois que vous faites une erreur, il le signale par un message d'erreur plus ou moins clair. L'instruction BLOAD est très dangereuse, car elle permet d'écrire des informations à n'importe quel endroit de la mémoire. Si vous vous trompez sur la valeur du segment ou de l'offset, votre programme peut écrire des données n'importe où en mémoire ! Dans les cas les plus fréquents, le PC se plante complètement. ◆

Patrick Leclercq

Glossaire

Plantage : un ordinateur est planté lorsqu'il est complètement bloqué. C'est un terme d'argot informatique très usité par les informaticiens. L'origine de ce mot a probablement un rapport avec l'expression "il est parti planter ses choux".

Mémoire Ecran : les cartes graphiques sont équipées d'une certaine quantité de mémoire (512 Ko ou 1 Mo) leur permettant de contenir les images. Plus une carte graphique contient de mémoire, plus elle peut afficher des images complexes. Par exemple, une image VGA 320x200 en 256 couleurs nécessite 64 Ko. Une image 640x480 en 256 couleurs requiert 307 Ko et une image 1024x768 en 256 couleurs occupe 768 Ko.

Hexadécimal : les chiffres hexadécimaux sont des nombres exprimés dans un code à base 16. Les 16 chiffres de bases sont 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E et F. C'est une technique inventée par les informaticiens pour faciliter la mémorisation des chiffres. Par exemple, il est plus facile de se rappeler C8AB que 51371. Pour indiquer au Qbasic qu'un nombre est en hexadécimal, il faut écrire les lettres &H devant les chiffres.

Langage C : c'est un langage de programmation récent et très puissant. La plupart des logiciels professionnels du commerce ont été écrits en C.

Turbo Pascal : c'est un langage performant qui est surtout employé dans les universités. Il a connu son heure de gloire il y a trois ou quatre ans. De nos jours, il est supplanté par le langage C.

A la découverte du PC

Un lecteur vous raconte...

Pourquoi possédez-vous un ordinateur ? Quelles sont les difficultés que vous rencontrez dans l'utilisation des machines ? Comment avez-vous découvert l'informatique ? Quels déboires ont jalonné la découverte de votre PC ? Quelles joies votre PC vous procure-t-il ? Pourquoi lisez-vous PC NOVICE ? Voici une nouvelle rubrique où vous, lecteur, avez la parole...

René Turing est un médecin généraliste travaillant dans la région parisienne. C'est un fervent lecteur de PC NOVICE. Nous lui avons posé quelques questions sur sa vision de l'informatique.

PC NOV : Utilisez-vous votre PC dans le cadre de votre travail ?

RT : Non, mon cabinet médical est équipé avec un système informatique complet. Nous avons plusieurs machines connectées entre-elles et un logiciel spécialisé qui traite tous nos besoins. Nous avons acheté ce système il y a quelques années à une société spécialisée dans l'informatique médicale. Nos machines ne sont pas modernes. L'affichage se fait en mode texte sur des écrans monochromes. Mais cela correspond parfaitement à nos besoins.

PC NOV : Est-ce que votre système imprime automatiquement les ordonnances ?

RT : Non, j'écris les ordonnances à la main. Comme j'ai une écriture lisible, cela ne pose pas de problèmes. Certains de mes collègues ont une écriture complètement illisible. Dans ce cas, il serait intéressant d'avoir un système imprimant automatiquement les ordonnances.

PC NOV : Pourquoi avez-vous acheté un ordinateur ?

RT : Par curiosité intellectuelle. Je voulais découvrir par moi-même les mystères de l'informatique. C'est vraiment fascinant. Le fait d'apprendre des choses nouvelles me permet de garder un esprit ouvert.

PC NOV : Quelle configuration possédez-vous ?

RT : Je me suis fixé un budget de 20 000 F. Cela m'a permis d'acquérir un Pentium 75 avec 16 Mo de RAM, un disque dur de 540 Mo, un lecteur de CD-ROM double vitesse, un écran 15 pouces et une petite imprimante laser. C'est une bonne configuration qui me permet de travailler tranquillement.

PC NOV : Que faites-vous avec votre ordinateur ?

RT : J'ai un peu honte de le dire, mais j'utilise beaucoup de programmes de jeux. J'aime tout particulièrement les jeux d'aventure où il faut découvrir de nouveaux mondes. J'ai passé des soirées passionnantes avec les logiciels de Sierra On Line. La série des King Ouest et des Space Ouest est vraiment bien. J'ai aussi essayé des jeux de rôles comme Ultima Underworld et Dongeon Master II, mais je préfère explorer un monde intéressant plutôt que de me balader dans des cases et taper sans cesse sur des monstres. Plus sérieusement, j'utilise le traitement de texte Write de Windows pour taper quelques articles pour une petite revue éditée par une association médicale dont je suis membre. J'ai essayé de gérer ma comptabilité personnelle avec ma machine, mais cela va aussi vite avec un papier et un crayon.

PC NOV : Avez-vous eu des problèmes avec votre acquisition ?

RT : Pour ne pas dépenser trop d'argent, j'ai acheté un clone taïwanais. A peine la machine installée chez moi, j'ai eu un problème avec le disque dur. J'ai rapporté le PC chez le vendeur qui a changé le disque dur en moins

La machine de Turing

Turing est un mathématicien célèbre, dont les travaux ont inspiré les concepteurs des premiers ordinateurs. La machine de Turing est un système mécanique qui exécute des instructions simples. C'est l'ancêtre des ordinateurs actuels. Turing est également connu pour le "Test de Turing". C'est une procédure qui permet de vérifier si un ordinateur est vraiment intelligent. Elle sera peut-être utile le siècle prochain. Pour l'instant, nos ordinateurs sont à peu près aussi intelligents que des vers de terre! René Turing n'a rien à voir avec le célèbre Turing. Son nom lui vient tout simplement d'un grand-père anglais.

d'une heure. Sur le moment, j'était assez mécontent. Mais en y réfléchissant, la différence de prix entre un PC de marque et un clone est suffisamment intéressante pour pallier à ce petit ennui. La réparation a eu lieu très vite. Plusieurs de mes amis ont acheté des PC à la même boutique sans le moindre problème. Je pense que le plus important est d'acheter sa machine dans une boutique proche.

PC NOV : Qu'est-ce qui vous déplaît dans l'informatique ?

RT : Je trouve le DOS trop complexe. J'ai acheté un bouquin sur le sujet et la moitié des choses me passent au-dessus de la tête. C'est sûrement très bien pour les informaticiens, mais l'utilisateur de base n'en a pas besoin. Par exemple, j'ai passé du temps à comprendre comment fonctionne les fichiers BATCH. C'est intéressant dans le principe, mais cela ne me sert à rien. Windows est un système beaucoup plus pratique que le DOS. Je viens de passer à Windows 95 et je suis très content de ce nouveau système. Non seulement il est simple d'emploi, mais en plus il est joli à regarder. Cela me change agréablement des écrans textes de mon cabinet médical.

PC NOV : En tant que médecin, que pensez-vous des virus informatiques ?

RT : Au début, cela me faisait sourire. L'analogie entre les vrais virus et les virus informatiques me paraissait être trop médiatique pour être vraie. Mais l'un des mes amis a perdu la totalité de son disque dur à la suite d'une attaque virale. Cela m'a rendu très prudent. Je n'utilise sur ma machine que des programmes achetés dans le commerce et j'utilise régulièrement un anti-virus.

PC NOV : Toujours en tant que médecin, que pensez-vous des encyclopédies médicales sur CD-ROM ?

RT : Je trouve que c'est une très bonne idée. J'ai récemment regardé un CD-ROM traitant du squelette humain et c'est très bien. Mais la lenteur des CD-ROMs est gênante pour ce genre d'applications.

Je n'aime pas attendre une dizaine de secondes pour voir une nouvelle image. J'ai entendu parler de lecteurs de CD-ROM sextuple vitesse qui vont 6 fois plus vite qu'un lecteur de base. J'espère qu'ils vont se généraliser rapidement afin que les encyclopédies deviennent vraiment utilisables.

PC NOV : Quelle va être votre prochaine acquisition informatique ?

RT : Je pense que je vais acheter un modem pour me connecter sur Internet. La possibilité de consulter des bases de données partout dans le monde me parait très intéressante. J'hésite un peu, car il paraît que les coûts de connexion en France sont très élevés. Mais je vais craquer un jour ou l'autre !

PC NOV : Comment avez-vous découvert PC NOVICE ?

RT : Par hasard, chez un libraire. C'est le titre qui m'a séduit. J'aime bien le contenu du magazine, des articles simples sur des thèmes simples. Par exemple, votre article sur les optimisateurs de mémoire m'a permis de gagner quelques Ko sur la mémoire DOS de ma machine. J'en avais bien besoin pour un jeu qui refusait de fonctionner par manque de mémoire. Grâce à vous, j'ai pu le faire fonctionner. Encore merci ! ◆

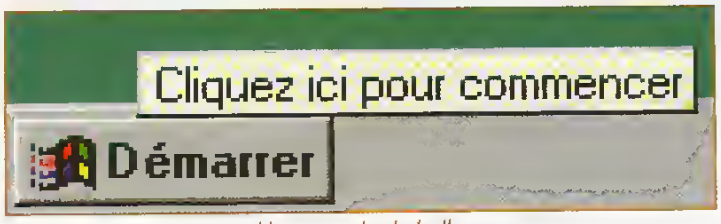
Propos recueillis par Patrick Leclercq

Nous voulons vous connaître

Cette rubrique a besoin de vous pour exister. Vous voulez que PC NOVICE parle de votre expérience informatique ? Vous avez une anecdote intéressante pour nos lecteurs ? Ecrivez-nous pour nous proposer votre témoignage.

Passez en douceur à Windows 95 (2)

Dans le précédent numéro, nous avons décrit la philosophie de Windows 95. Ce mois-ci, nous allons vous aider à surmonter votre peur de Windows, en vous expliquant trois de ses concepts : les bulles, les menus contextuels et la corbeille.

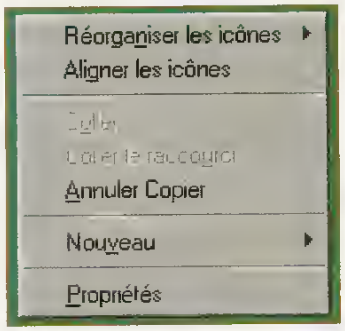


Un exemple de bulle

Pour bien comprendre les deux premiers points, vous allez procéder à quelques expériences.

Bulles

Commencez par vous positionner, grâce à la souris, sur le bouton démarrer , ne cliquez pas et laissez simplement le curseur sur ce bouton. Vous verrez apparaître un petit rectangle vous informant qu'il faut cliquer dessus. Ce petit rectangle est l'info bulle. Il vous renseigne à chaque fois que vous désirez avoir une information. Il existe partout (ou presque) et vous permet de rechercher de plus amples renseignements dans l'aide contextuelle.



Le menu contextuel

Menu contextuel

Cliquez sur le bouton droit de la souris alors que vous êtes sur le fond uniforme de votre bureau. Encore une fois, une fenêtre apparaît, dans laquelle vous avez des commandes.

Cette fenêtre est appelée le menu contextuel. Ce menu est destiné à vous éviter de chercher les commandes principales. Ces deux petites astuces vont vous permettre d'évoluer rapidement avec Windows 95.

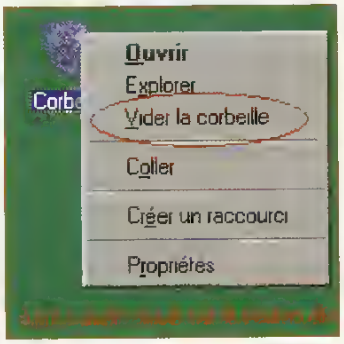
L'icône poubelle vide.

L'icône poubelle pleine.

Corbeille

Cette icône est intéressante, puisqu'elle vous permet de récupérer un fichier qui a été supprimé précédemment. Dans les versions précédentes, vous étiez obligé de vous plier à une certaine discipline pour récupérer les fichiers qui avaient été malencontreusement effacés.

Il suffit maintenant de double-cliquer sur cette icône pour les récupérer. Cette fonction a cependant un revers qui risque d'être important par la suite : si vous ne pensez pas à vider la poubelle, elle ne se videra pas toute seule. Il faut donc effectuer cette opération de temps en temps, au même titre que la poubelle de votre bureau.



Comment vider sa poubelle.

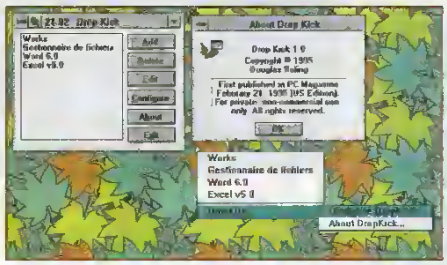
Ces trois "goodies" devraient vous aider à appréhender Windows 95 sans trop de difficultés.

N'hésitez pas à "naviguer" au sein de Windows 95 et à l'explorer. Comme vous l'avez remarqué, tout est expliqué et rien ne risque d'être supprimé, tant que la corbeille n'est pas vide. ◆

Roch Lombardon

1996 : l'année du domaine public ?

C'est la nouvelle année et avec elle, de superbes produits. Démarrez sur de bonnes bases et exploitez les possibilités insoupçonnées de votre PC. Des utilitaires indispensables aux jeux accrocheurs, découvrons ensemble cette mine d'incontournables.



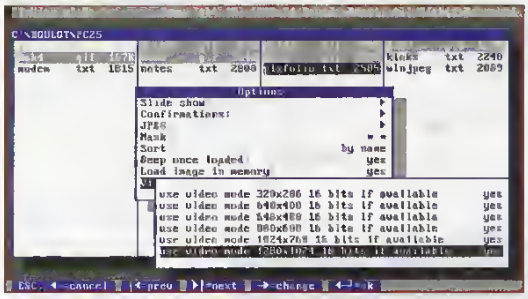
Drop Kick

Le premier semestre de l'ère Windows 95 est certes passé, mais un bon nombre d'irréductibles n'ont pas franchi le pas. Qu'importe, avec Drop Kick, vous avez accès à la fameuse barre de menu. Lancer une application devient ainsi plus économique en clics de souris et en temps. Bien que ces utilitaires soient maintenant légion, il convient d'ajouter que Drop Kick apporte un plus indéniable. Pour paramétrer les applications à lancer, il suffit de glisser l'icône du programme dans le menu de configuration (Drag and drop). Le nom et le chemin du programme sont automatiquement créés. Ainsi, il n'y a plus de risque d'erreurs ni de longues configurations minutieuses à effectuer. Vous l'aurez compris, Windows 95 gagnerait à assimiler quelques petites astuces bien appréciées...

Requiert Windows 3.0+

PixView

Un afficheur d'images multiformat sous DOS permettant la lecture et la manipulation d'images aux formats GIF et JPEG. Comme tout programme graphique digne de ce nom, il offre la possibilité de créer des slideshows* entièrement paramétrables. Les options disponibles sont nombreuses, notamment en ce qui concerne le dithering*, le zoom, les couleurs et la taille des images. PixView a tout pour plaire : c'est un freeware, il est simple d'utilisation et il est estampillé "Made in EEC".



Dial Word

DialWord est un utilitaire original : il propose tous les anagrammes contenus dans un numéro de téléphone. Ces derniers sont calculés automatiquement et la liste ainsi obtenue peut être imprimée. Un dictionnaire de plus de 29 000 mots est disponible (dans la version enregistrée) et permet la recherche des mots les plus pertinents.

Son usage est réservé à ceux qui désirent s'attribuer un numéro de téléphone signifiant autre chose qu'une série de 8 chiffres. Sympathique, simple et efficace. A vous les 40-00-STOP et autres 40-00-COMM.

Nécessite VBRUN100.DLL (non fourni) et Windows 3.1+

La plupart des auteurs distribuent leurs œuvres selon le principe du Shareware. Afin de les encourager, ils demandent que leur soit versée une contribution, souvent modique. Ce faisant, vous recevrez soit une documentation papier, soit la version débridée du logiciel, ou les deux. En outre, vous serez régulièrement tenu au courant des dernières améliorations du programme et vous recevrez même les dernières versions.

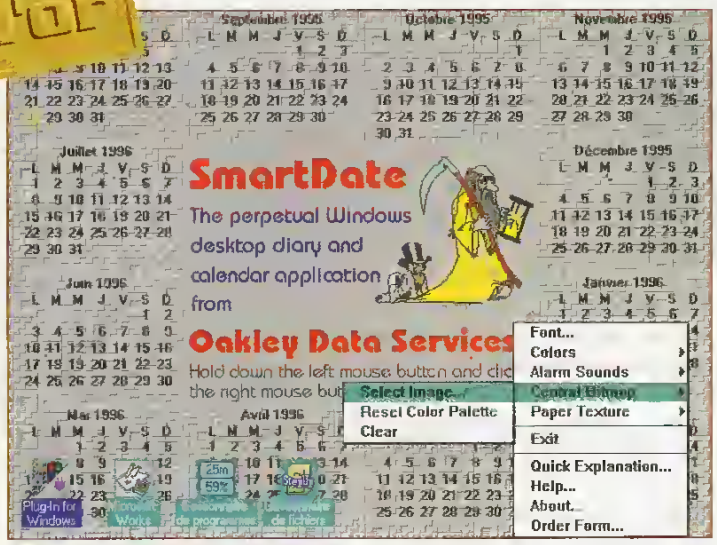
Smart Date

SmartDate a de nombreuses fonctions dont la possibilité de consulter le plus librement du monde un calendrier perpétuel. S'affichant à l'endroit le plus imprévisible (à la place du fond d'écran de Windows) il est facilement accessible.

Un simple coup d'œil suffit. De plus, à l'instar de l'Agenda qui est proposé dans Windows, il permet de mettre au point un véritable agenda avec des alarmes spécifiques.

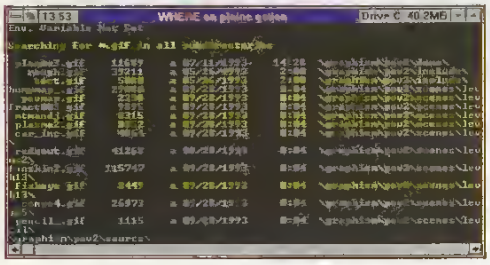
Les sons et les graphismes sont entièrement paramétrables, ce qui montre, une fois de plus, l'attention et le soin apportés par le concepteur. Smart Date est donc un utilitaire qui satisfera tous les utilisateurs de Windows, même les plus organisés.

Requiert Windows 3.0+



Where v3.4

Vous connaissez la fonction Rechercher du gestionnaire de fichiers de Windows, la commande DIR *.* /S du DOS? Découvrez maintenant WHERE, la nouvelle commande hyper puissante. Comme son nom l'indique, elle permet de localiser des fichiers perdus dans la jungle inextricable de votre disque dur. Mais elle est bien plus puissante que ses consœurs. En effet, WHERE est une commande DOS et son équivalent ne permet apparemment pas (sauf si l'on se place en racine) de rechercher un fichier sur l'intégralité de l'arborescence du disque. De plus, tous les utilisateurs de PC ne travaillent pas sous Windows. Where est donc un petit utilitaire bien utile qui rendra de loyaux services aux affamés de Mo.



MINI-GUIDE DE TÉLÉCHARGEMENT

Assurez-vous tout d'abord de posséder :
- un minitel
- le logiciel de téléchargement TRANSITY
- un câble Minitel/PC

Raccordez votre minitel à votre PC par le biais du câble et installez TRANSITY sur votre disque dur.

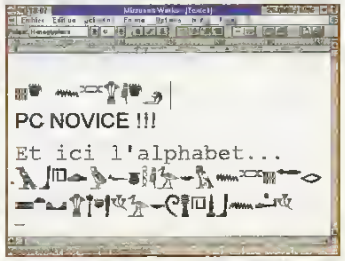
Composez le 3615. Lorsque vous entendez la tonalité, appuyez sur la touche CONNEXION/FIN. Le service Télétel s'affiche, entrez alors la ligne suivante : PCNOV, puis Envoi. Sur le menu principal du serveur, sélectionnez le téléchargement PC. Sitôt trouvé le logiciel de votre choix, entrez son numéro, puis appuyez sur Envoi.

Sur votre PC, lancez alors TRANSITY, puis la commande de téléchargement, en appuyant sur [*] de votre minitel. Validez en tapant sur Envoi.

Le logiciel TRANSITY est disponible contre un chèque de 15 F (participation aux frais d'acheminement) adressé à J.D.Press. Mentionner au dos du chèque "Transity PC" et éventuellement l'adresse d'expédition si elle est différente de celle figurant au verso du chèque.

Journal

Si vous tenez un journal personnel ou si vous écrivez des notes importantes et confidentielles - et qui doivent le rester - Journal est le logiciel qu'il vous faut. Il vous permet de crypter, grâce à un mot de passe, le texte que vous aurez sauvegardé. Vous travaillez alors en toute sécurité et dans un confort remarquable. Journal vous évitera d'avoir recours à deux programmes différents : un éditeur de textes et un encodeur.



Hieroglyphics

Une fonte venue tout droit du pays aux mystérieuses pyramides. La plupart des hiéroglyphes sont ici rassemblés pour vous. Il devient alors facile d'impressionner ses amis

Autre nouveautés à découvrir

Cybernetic Punk Balrog : un fichier MOD 4 voies qui décoiffe. A écouter absolument.
Speed Rules : un autre fichier MOD.
Mirage of Bonsais : une image GIF provenant d'une démo.

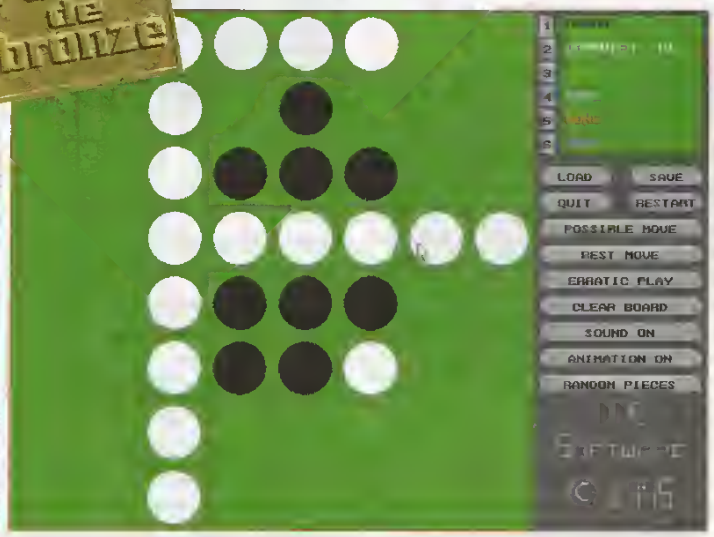
en utilisant cette fonte pour créer des cartes de visite et autres cartons d'invitation. Voici la marche à suivre simplifiée pour installer une fonte, quelle qu'elle soit. Lancez le panneau de configuration, puis double-cliquez sur l'icône Polices. Cliquez sur Ajouter, placez-vous sur le répertoire contenant la police désirée, puis cliquez sur Toutes, puis sur OK. Vos polices sont installées, prêtes à être utilisées dans votre traitement texte. L'opération suscitée est valable sous Windows 3.X.
Nécessite Windows 3.0+

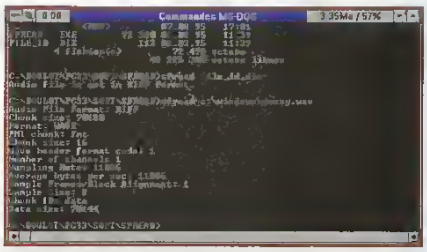
Ploop

Mais si, les économiseurs d'écrans sous DOS existent. Ploop en est la preuve. Ici, aucune option géniale, mais tout simplement la possibilité de créer des slide-shows avec une facilité déconcertante. Ploop utilise un ligne de commande de l'Autoexec.bat, mais celle-ci étant simple à mettre en oeuvre, (toutes les indications sont fournies, exemples à l'appui), vous ne devriez pas rencontrer de problèmes particuliers. Une demi-douzaine d'images sont fournies, de quoi mettre votre expérience en pratique et créer de beaux slide-shows.

Othello

Une adaptation grandiose du jeu vieux comme le monde. Ici toutefois, le jeu se démarque de ses concurrents par la possibilité offerte à 6 joueurs de s'affronter simultanément, ce qui le rend d'autant plus intéressant. Nous avons essayé de jouer contre l'ordinateur au niveau le plus bas et il faut admettre que le but recherché par les programmeurs a été atteint. Soit nous sommes particulièrement mauvais à l'Othello, soit l'ordinateur est bien trop fort. Toujours est-il qu'après 10 parties nous arborions victorieusement 10 défaites! A l'heure où vous lisez ces lignes, nous nous acharnons encore à le battre. Rassurez-vous, le tutoriel enseignera aux novices les règles élémentaires et quelques astuces qui régissent ce jeu. Le jeu est malgré tout d'excellente facture et très sympathique.





Sfread

Si vous êtes un adepte des fichiers sonores WAV, Sfread vous fera économiser du temps et même de l'espace disque. En effet, il vous fournit toutes les indications concernant un fichier WAV, comme les en-têtes, la fréquence, la taille, le nombre de pistes... Par exemple, vous pourrez trier vos fichiers par qualité de son et décider de la diminution de celle-ci pour économiser de la place sur votre disque dur. N'oubliez pas qu'un fichier sonore est très volumineux. ◆

Sékine Coulibaly

3615 PCNOV : une caverne d'Ali Baba

Notre serveur est avant tout le vôtre. A vous de nous faire savoir ce que vous désirez y trouver. Peut-être que les nombreux forums existants ne correspondent pas à vos désirs? Vous souhaitez l'avoir un programme spécifique en téléchargement? Faites-le nous savoir (écrivez-nous en bal REDACT). 3615 PCNOV, c'est aussi un dialogue en direct avec des utilisateurs de toute la France et aussi la possibilité de s'échanger des fichiers en privé (idéal en cas de grève des postes). Demandez aussi l'aide de nos spécialistes pour vous sortir d'un mauvais pas. Aidez-nous à améliorer le serveur : c'est un formidable outil de communication.

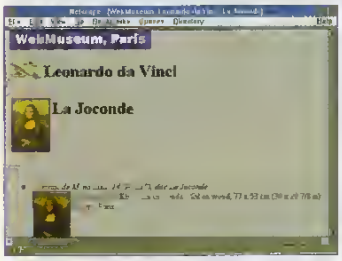
Internet

A la découverte du Web

A travers cette rubrique, nous allons vous aider à faire vos premiers pas dans le monde fascinant d'Internet. Où commencer ? Quels sont les sites intéressants à visiter ? Pour en savoir plus, suivez le guide.

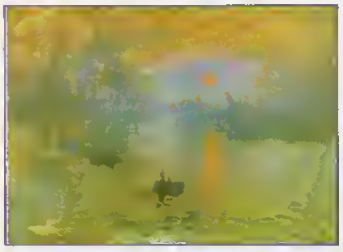
Pour que la lecture de cette rubrique soit la plus profitable possible, nous supposons que vous ayez déjà un accès Internet et que vous soyez familiarisé avec un logiciel de navigation comme Mosaic ou Netscape.

A tout seigneur, tout honneur. Nous inaugurons cette nouvelle rubrique avec Léonard de Vinci, une des personnes les plus mises en valeur sur le Web et avec une de ses œuvres les plus connues : la Joconde.



C'est sur le WebMuseum que vous pourrez retrouver la célèbre Joconde

C'est sur le site http://k400.vol.it/wm que vous retrouverez la Joconde, ainsi qu'une multitude d'autres œuvres.



Soleil levant de Claude MONET

De plus, ce site offre de nombreux liens vers d'autres serveurs dédiés à la peinture.
Toujours pour les amateurs d'art, le site http://rubens.anu.edu.au/ devrait vous ravir. En effet, il offre une sélection d'œuvres d'art et de documents de toutes sortes : plus de 16 000 images, toutes en relation avec l'histoire de l'art et de l'architecture. Il possède en outre de nombreux liens vers d'autres musées virtuels.

Des oeuvres de toutes sortes.

Vous y trouverez des almanachs français du 17e siècle, une étude sur l'architecture islamique, une promenade dans les monuments historiques de Turquie, ou encore des artistes, tels que Eugène Delacroix ou Manet.

Un peu de tourisme

Changeons d'horizon. Après avoir visité les oeuvres d'antan, vous pouvez, sur le site http://www-swiss.ai.mit.edu/samantha/travels-with-samantha.html, faire une visite touristique des plus beaux sites Nord-Américains. Vous y trouverez de superbes photos sur des endroits paradisiaques ou des scènes rares. A voir.

Un panorama de photos de l'Amérique du Nord

Allo, y-a quelqu'un ?

Enfin, pour clore ce premier chapitre, une visite sur le site du touriste virtuel sur http://wings.buffalo.edu/world/ s'impose. C'est un endroit où vous pourrez découvrir les serveurs qui existent dans tel ou tel pays. Simple d'emploi, vous sélectionnez au fur et à mesure la région du monde, puis le pays, puis la région du pays et ainsi de suite, pour découvrir quels sont les sites qui existent à ce niveau. Question subsidiaire : combien y-a-t-il de serveurs Web au Koweït ?

Le touriste virtuel, ou comment visiter le monde.

En espérant que vous passerez d'agréables moments, nous vous donnons rendez-vous au prochain numéro. ◆

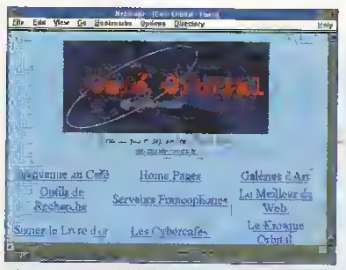
Laurent BARRAT
lmb@imaginet.fr

Glossaire

Netscape : logiciel permettant d'explorer Internet de manière graphique. L'utilisation la plus fréquente est la navigation (recherche de thèmes, sujets, conférences, etc, susceptibles de répondre à vos centres d'intérêt) sur des serveurs Web (voir pages précédentes). Le plus répandu et le plus utilisé de nos jours.

Mosaic : logiciel similaire à Netscape, mais moins performant à l'heure actuelle. Une nouvelle version, plus évoluée, est en cours de développement.

Les CyberCafés



le serveur Web du Café Orbital
http //www orbital fr/infra html

Votre ordinateur ne possède pas de modem, ou vous n'avez pas d'abonnement chez un provider ? Votre entreprise n'a pas d'accès à Internet ? Mais vous aimeriez savoir à quoi cela ressemble. Vos enfants, vos voisins, vos collègues ne cessent de vous demander quand vous irez au Louvre ... virtuel. Mais les coûts (supposés) et la complexité des réglages vous effrayent. Courage, les cybercafés sont faits pour vous.

Cybercafé ?

Le nom sonne peut-être un peu punk ou techno, mais ces endroits très fréquentables vous permettent d'essayer, de voir et de manipuler Internet.

En effet, ils se présentent comme des cafés tout à fait ordinaires avec un petit plus : ils possèdent des ordinateurs prêts à l'emploi pour Internet. Ces machines (puissantes) vous sont accessibles à un coût avoisinant les 30 F la demi-heure (bière non incluse).

En plus d'avoir des ordinateurs (sur lesquels vous n'aurez aucun réglage à effectuer) à votre disposition, vous serez conseillé et aidé par des personnes compétentes. Résultat : vous ne "galèrerez" pas et vous serez rapidement opérationnel. Vous pourrez de cette manière essayer et visiter les lieux que nous vous proposerons régulièrement dans Cyberscoop.

Où ?

Région Alsace

- **Best Coffee Shop**
  10, quai des Pêcheurs
  67000 STRASBOURG
  Tél. 88 35 50 70

Vous n'avez pas de modem ou d'abonnement chez un fournisseur d'accès à Internet. Mais vous aimeriez voir, essayer, naviguer ... Si vous habitez une des villes ci-dessous, Internet, c'est simple comme un café...

Région Aquitaine

- **Cyberstation**
  23-25, cours Pasteur
  33000 BORDEAUX
  Tél. 56 01 15 15

Région Franche-Comté

- **Le Web**
  3, rue Jean Petit
  25000 BESANCON
  Tél. 81 81 28 46

Région Ile-de-France

- **Espace Internet-Multimédia Cristal Palace**
  43, bd de Sébastopol
  75001 PARIS
  Tél. (1) 42 33 42 15
- **Cyber Café**
  Forum des Halles
  75001 PARIS
  Tél. (1) 40 13 05 45
- **Café Orbital**
  4, rue du Ouatre Septembre
  75002 PARIS
  Tél. (1) 40 20 05 14
- **Web Bar**
  2, rue de Picardie
  75003 PARIS
  Tél. (1) 42 72 66 55
- **Net Coffee**
  27, rue Lacépède
  75005 PARIS
  Tél. (1) 43 36 70 46
- **Virgin Café** (Virgin Mégastore)
  52, avenue des Champs Elysées
  75008 PARIS
  Tél. (1) 49 53 50 00
- **Cybéria** (Centre Pompidou)
  75004 PARIS
  Tél. (1) 44 54 53 49
- **Bistrot Internet**
  (Galerie Lafayette)
  40, boulevard Hausmann
  75009 PARIS
  Tél. (1) 4282 30 33
- **High Tech Café**
  66, boulevard Montparnasse
  75015 PARIS
  Tél. (1) 45 38 67 61

Région Languedoc-Roussillon

- **Internet'Thé**
  7, rue de la Poissonnerie
  34300 AGDE
  Tél. 67 21 49 05

Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

- **Cyb.Estami.Net**
  41, rue Jobin
  13003 MARSEILLE
  Tél. 91 11 42 43
- **La Douche Cyber Café**
  34, cours Saleya
  06300 NICE
  Tél. 93 92 34 34

Région Rhône-Alpes

- **Le Cyber espace**
  8, rue de la Paix
  74000 ANNECY
  Tél. 50 51 30 88
- **CyberForum**
  11, rue Hébert
  38000 GRENOBLE
  Tél. 76 15 37 37
- **CyberNet Café**
  3, rue Bayard
  38000 GRENOBLE
  Tél. 76 51 73 18
- **Connectik Café**
  19, quai Saint Antoine
  69002 LYON
  Tél. 72 77 98 95

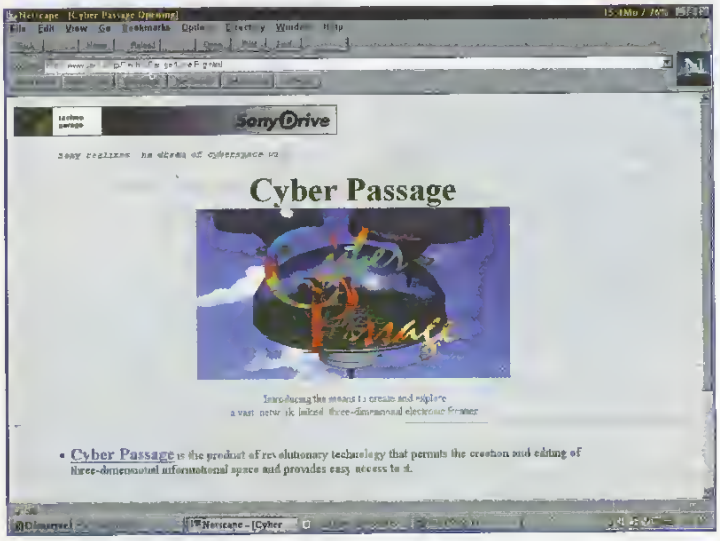
Cette liste se veut aussi exhaustive que possible à la date du 20 novembre 1995. Nous la mettrons à jour régulièrement et vous ferons savoir si d'autres Cybercafés ouvrent leurs portes pour que vous aussi puissiez rejoindre la "communauté". ◆

Laurent Barrat

Provider : fournisseur d'accès à Internet. Société qui vous propose un accès à Internet depuis chez vous contre un abonnement. Ce dernier peut être annuel, mensuel ou au prorata de l'utilisation qui est faite de la ligne.

Passages subliminaux

"Le futur est une idée ancienne" proclame une publicité d'un constructeur de matériels audio-vidéo. Cela n'a jamais été aussi vrai, aussi, prenez dès maintenant de l'avance sur le futur.



Cyber-Net

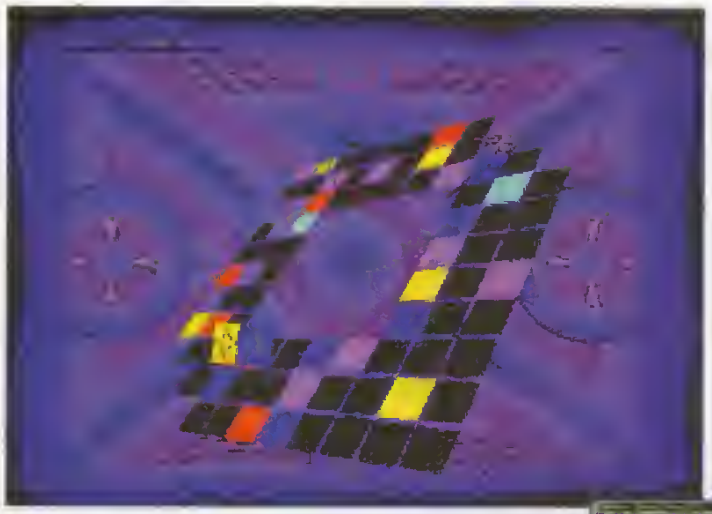
Internet en 3D

Sony a développé des outils permettant de créer des interfaces utilisateurs en 3D pour la navigation Internet. Regroupés sous le label "Cyber Passage", ces outils permettent une interactivité sophistiquée en 3D, basée sur des scripts (une extension du langage VRML). Les deux principaux outils sont le Cyber Passage Conductor, un logiciel de création d'univers VRML totalement Wysiwyg et le "Cyber Passage Browser", le logiciel de navigation. Sony prétend que les interfaces 3D offrent une interactivité plus proche de la réalité, d'autant que le Cyber Passage utilise une méthode d'exploration à la fois basée sur les concepts d'hypertexte et de moteurs de recherche d'informations. Cela permet trois modes de navigation, "Walk through" (lorsque les objectifs sont vagues), "Jumping eye" (pour des informations plus localisées) et "Fly through", dans lequel vous suivez une route pré-définie. Pour en savoir plus et pour essayer le Cyber Passage, Sony dispose d'un site de test : "http://www.sony.co.jp/TechnoGarage/CyberPsg.html"

Cyber-jeux

UN JEU SUBLIMINAL

Tout est résumé dans le slogan "Play More, Feel Better" (plus vous jouez, mieux vous vous sentez). C'est ainsi que Time Warner Interactive décrit son prochain jeu vidéo pour PC, Mac, Saturn et Playstation : Endorfun. Ce jeu de réflexion en 3D rappelle irrémédiablement le Rubik's Cube : il en a l'esprit et le challenge. Il faut faire correspondre les couleurs des faces du cube avec celles des dalles de l'échiquier. Le tout demande une bonne représentation 3D, un peu de pratique et beaucoup de patience. Mais la véritable originalité du jeu réside d'une part dans les fonds d'écran (des sortes de kaléidoscopes totalement hypnotiques) et d'autre part dans les messages subliminaux régulièrement assénés au joueur et notamment cachés dans la bande sonore très "world music" (genre primal jazz). Ces messages diffusent, selon Time Warner, des idées positives qui détendent et rassurent le joueur. Avec ces effets hypnotiques et subliminaux, Time Warner s'attend à une véritable

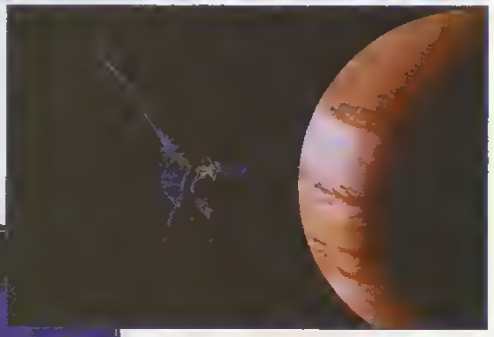


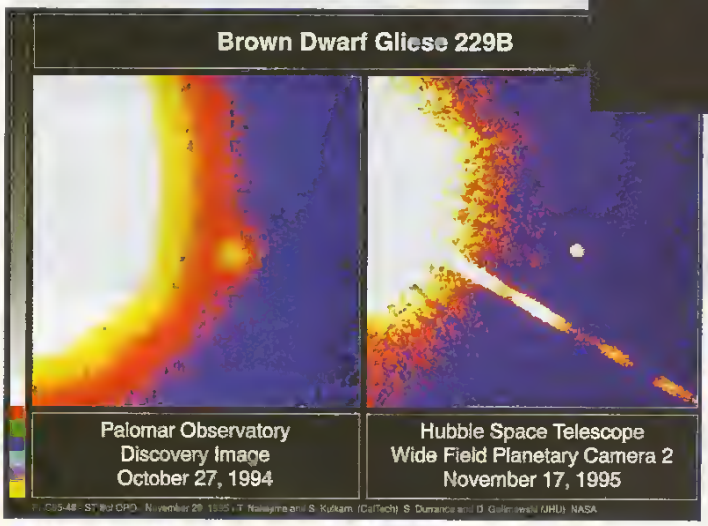
"Endorfunmania", digne de celles du Rubik's Cube ou de Tetris Attendu pour janvier, ce jeu pourrait devenir une pièce de collection unique, Time Warner exploitant là un vide juridique (la loi anti-subliminal se limitant à la TV et la radio) qui pourrait bien être comblé après cette expérience Pour en savoir plus .
"
http://pathfinder.com/@@WsoBdjGrggAAQNhh/twi/endorfun/index.html "

Cyber-espace

Les Naines Brunes existent

Hubble, le télescope spatial, apporte régulièrement sa moisson de découvertes majeures Il vient de détecter l'objet le moins lumineux, jamais repéré depuis la terre GL229B Découverte d'autant plus spectaculaire qu'il s'agit là de la première naine brune observée Cela fait trente ans que les astronomes cherchent une preuve visuelle des naines brunes. Il s'agit d'objets qui se forment, comme les étoiles, par condensation d'un nuage d'hydrogène, mais qui n'accumulent pas suffisamment de masse pour générer les hautes températures nécessaires à la fusion nucléaire qui s'opère dans les étoiles. Située dans la constellation de Lepus, près de l'étoile rouge Gliese 229, à 19 années lumière de la Terre, GL229B est 100 000 fois plus pâle que le soleil et possède 20 à 50 fois la masse de Jupiter.
Pour ne manquez aucune des découvertes de Hubble, consultez fréquemment .
" http://www.stsci.edu/public.html "





Cyber-exploration

Dans les tempêtes de Jupiter

La malheureuse sonde Galileo qui depuis son départ sur terre a connu bien des déboires, est arrivée à proximité de Jupiter le 7 décembre, pour lancer une mini-sonde d'exploration (nommée Probe). Galileo poursuivra ensuite son aventure vers les satellites Io, Europe, Ganymède et Callisto. Les données de Probe ne seront pourtant transmises vers la terre qu'entre janvier et

mars. Vous pourrez suivre au jour le jour les découvertes, puisque la Nasa a ouvert un site Internet permanent, regroupant l'aventure et toutes les découvertes de Galileo & Probe.
http://ccf.arc.nasa.gov/galileo_probe/

Cyber-gogos

Projet Sunstreak

Après "l'affaire Roswell" et son faux extra-terrestre autopsié, attendez-vous à entendre parler du "Projet Sunstreak" et de sa conversation extra-terrestre !
En effet, le gouvernement américain s'apprêterait à partiellement dévoiler le contenu du dossier. Un contenu explosif pour gogos toujours à la recherche de secrets militaires en la matière.
Selon certains Ufologues, ce rapport dévoilerait que les signaux d'une présence extra-terrestre à proximité de la Terre ont été détectés.
Question : TF1 lancera-t-elle le CD audio de l'enregistrement de ces signaux ? On vous tiendra bien sûr informé des suites de cette délicieuse histoire. (Go UFO sur Compuserve)

Cyber-comm

Le GSM mondial

Motorola prépare un système de communication mobile, utilisable partout dans le monde, même au Sahara !
Nommé Iridium, ce système est basé sur un maillage de 66 satellites (d'où le nom, l'Iridium a 66 électrons) permettant de couvrir des régions géographiques inexploitables (économiquement ou techniquement), comme les zones polaires, les océans ou les déserts.
D'un coût global minimum de 7 milliards de dollars, ce système doit être mis en orbite en 1998. Motorola déploiera 11 satellites sur 6 plans orbitaux interconnectés, afin d'offrir une couverture mondiale et de suivre le déplacement d'un téléphone Iridium.

Cyber-musique

Musique évoluante

Brian Eno, grand expérimentateur de musique d'ambiance, producteur de U2 et membre des Passengers (avec les même U2), propose de découvrir les premières applications du système Koan de SSeyo.
Avec Koan, la musique assistée par ordinateur prend une nouvelle dimension, puisqu'un morceau ainsi composé n'est jamais identique d'une reproduction à l'autre.
Le morceau évolue automatiquement à chaque nouvelle écoute. (http://www.sseyo.com ou Go ENOKOAN sur Compuserve)

Cyber-brèves

Microsoft s'apprête à lancer Microsoft Phone, un outil grand public de téléphonie/répondeur vocal pour Windows 95. De plus, le Service Pack, un CD contenant des accessoires supplémentaires et des patchs de correction des bugs de la première version, devrait voir le jour début 1996.

Compaq va installer la technologie CEBus de Intellon sur ses prochains ordinateurs personnels. Cette technologie étend les capacités de communication de l'ordinateur et permet le contrôle centralisé des équipements de la maison.

Une récente étude du Dr Sally Schultzman démontre que la fréquence, l'intensité et la durée des maux de tête peuvent être contrôlées par des traitements non-pharmaticaux, comme par exemple s'abstenir de manger du chocolat !

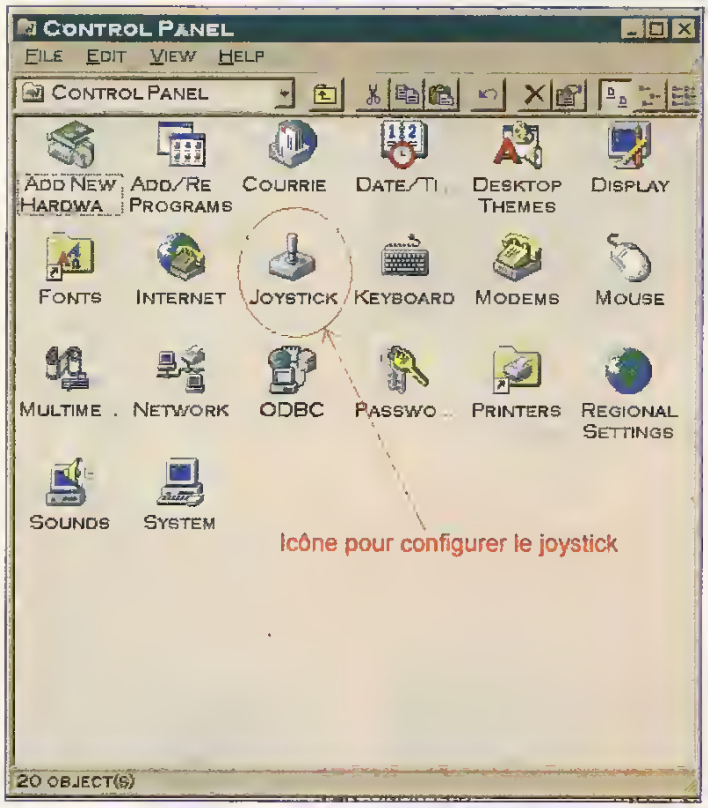
TimeWarner et Hewlett Packard se sont associés pour créer une imprimante couleur à moins de 2 000 F, destinée à imprimer les écrans TV des futures chaînes numériques. ◆

Loïc Duval

Le joystick

Jouez confortablement

Vous avez un ordinateur qui vous permet de profiter des jeux multimédia, mais vous utilisez encore le clavier pour diriger votre héros ou votre vaisseau spatial ? La solution qui s'impose est un joystick. Mais lequel choisir ?



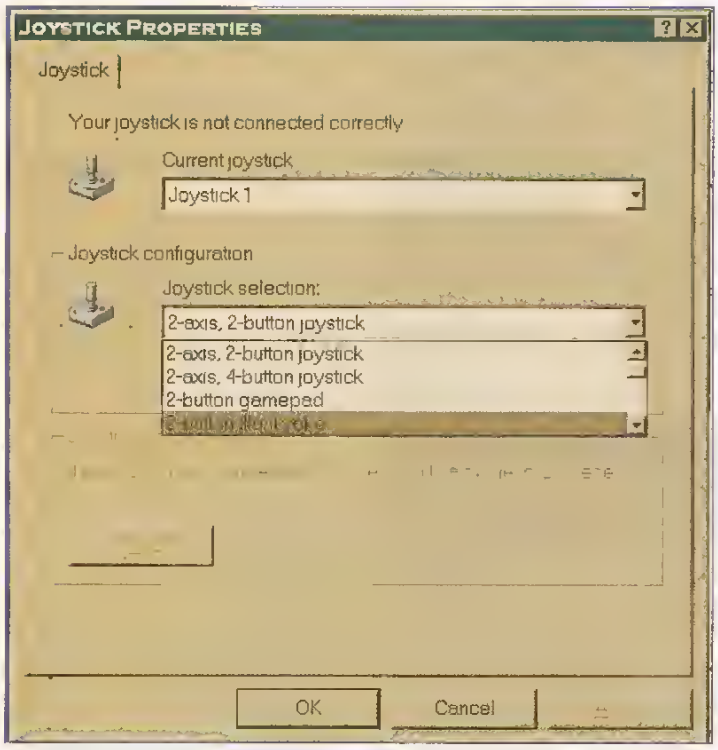
Le panneau de configuration de Windows 95.

Manche ou manette ?

Joystick a été traduit, dans un premier temps, par manche à balai, puis par manette de jeu. C'est un dispositif de pointage (comme la souris) qui est très répandu, surtout dans les jeux, mais également dans des applications industrielles de commande de robot à distance. Il est constitué d'une base qui, à l'origine, était le plus souvent de forme rectangulaire, sur laquelle est attachée une poignée verticale. Cette définition a beaucoup évolué, puisque de nos jours les joysticks sont ergonomiques, très "design" et que leur poignée peut être horizontale, comme un volant de voiture. Des boutons sont placés un peu partout, sur la base, mais aussi sur la manette. Ces boutons correspondent à une action qui sera prise en compte par le logiciel. Par exemple, le bouton droit tirera des balles, tandis que le gauche lâchera des bombes. La combinaison poignée/bouton génère des actions sur l'écran, permettant d'évoluer dans un univers virtuel. Ce dispositif de pointage est adapté aux jeux, puisqu'une action vers l'avant fait avancer l'objet tant que le joystick n'est pas revenu au "point mort". Ce n'est pas le cas de la souris : imaginez un seul instant faire avancer sur des centaines de mètres (virtuels) un personnage. Vous seriez vite épuisé par les mouvements de la souris qui, eux, correspondent au nombre proportionnel de mètres parcourus durant le trajet !

Comment le brancher ?

Puisque le joystick est un périphérique externe, il doit se brancher sur un connecteur de l'ordinateur. De plus en plus, les PC sont livrés en version de base avec un port joystick, comme au bon vieux temps du ST ou du Commodore 64. Dans le cas contraire, il est possible d'acheter une carte multi I/O, permettant la connexion du joystick au micro-ordinateur. Avant d'acheter votre



Les possibilités de configuration du joystick

joystick, renseignez-vous sur la présence de cette interface. Son coût, si vous devez l'ajouter, est vraiment négligeable, puisqu'il avoisine les 200 F. Pour ce prix, vous aurez une carte d'entrées/sorties comportant généralement un ou deux ports série, un ou deux ports parallèle et le connecteur pour le joystick. Cette carte remplacera celle qui gère actuellement votre souris et votre imprimante. Une autre possibilité consiste à acheter une carte son, puisque ces cartes intègrent toutes un connecteur 15 points correspondant soit au joystick, soit à une prise midi.

Brancher le cordon de raccordement du joystick est vraiment très simple, la prise étant unique et ne pouvant être confondue avec celle de l'imprimante ou de la souris. Une fois branché, il faut, reconfigurer le PC pour que votre joystick soit pris en compte.

Configuration d'un joystick

Possesseurs de carte sonore, si votre joystick ne fonctionne pas, vérifiez que votre carte sonore n'entre pas en conflit avec une autre carte se trouvant déjà dans votre appareil et possédant aussi un port joystick. Si c'est le cas, il vous faudra désactiver le port de la carte son (dommage) ou celui de l'autre carte comportant la sortie joystick.

Le joystick est généralement livré seul, sans logiciel de pilotage (driver). En effet, la plupart des jeux gèrent d'origine le déplacement via le joystick et comme l'interface est relativement simple, il suffit d'indiquer le nombre de boutons se trouvant sur le joystick pour que les développeurs du jeu puissent attribuer à chacun d'entre-eux une commande d'action. Dans Windows 95, la gestion du joystick est intégrée.

Un investissement modeste mais délicat

Acheter un joystick ne relève pas du hasard : votre choix doit correspondre à un type de jeu. En effet, les manettes de jeu présentent des différences, à la fois sur le plan pratique et sur le plan ergonomique. Pour ce qui est de l'ergonomie, il vous suffit d'aller dans un magasin et de prendre en main les joysticks en démonstration.

N'hésitez pas à les essayer tous, plusieurs fois. Le choix d'un joystick, tout comme l'achat de vêtements, est personnel. Pour ce qui est de l'aspect pratique, suivez ces quelques conseils :

- prenez un câble suffisamment long car il n'existe pas encore de branchement à l'avant de l'ordinateur. Il doit être au moins aussi long que le câble de la souris, car plus le câble est long, plus grande est votre liberté d'action.

- prenez un joystick lourd avec des ventouses larges, de sorte que lorsque vous le posez sur une surface lisse, vous avez une adhérence telle que vous ne perdrez pas le contrôle du jeu.

Un joystick simple

Sert aux jeux d'arcade.

Un "mauvais" joystick se désolidarisera dès le premier geste brusque. Cela peut être catastrophique pour votre vaisseau spatial qui dérivera sûrement vers un météorite, achevant ainsi immédiatement votre mission.

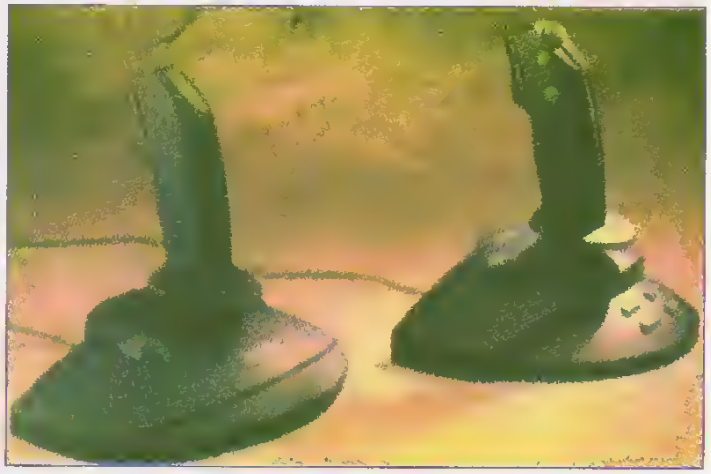
- la manette doit avoir un rappel ferme et clair en position centrale. Ce détail est important pour les simulateurs de vol.

- les boutons de tir, sachant tirer en rafale, doivent être particulièrement accessibles.

- vérifiez bien qu'il est possible d'ajuster manuellement la position du manche, via une petite roulette. Ceci est très important pour les simulateurs de vol, puisqu'un joystick mal réglé influera sur la direction de l'appareil.

Les différents types de joysticks

Il faut tout d'abord connaître les caractéristiques de base de celui que l'on nommera joystick classique.
Il permet d'effectuer deux actions, grâce à deux boutons situés sur la base, et de se diriger à la manière d'une boussole.
Ce modèle ne vaut pas très cher et, la plupart du temps, se détériore très vite dans le cas d'un usage quotidien. Il a très peu de précision, mais permet cependant de jouer à des jeux de rôle qui ne nécessitent ni gestes violents, ni rapidité.
Le modèle juste au dessus comporte 3 à 4 boutons, dont au moins un sur le manche pour tirer. Dans cette catégorie, il existe le tir continu et le tir coup par coup. La différence de prix est si peu sensible qu'il est préférable d'opter pour le tir continu.
Le joystick de catégorie tir nécessite néanmoins un balai. Ce joystick sert principalement aux jeux d'arcade, tels que ceux que l'on peut trouver dans les consoles de jeu type Nintendo ou Sega. Enfin, dans ce type de joystick, vous trouverez la catégorie professionnelle. Cette dernière a une bonne adhérence à la table, l'ergonomie est au top niveau et la quantité de boutons permet un nombre de commandes important.
Le dernier en date, le joystick de Microsoft, est cher mais peut être considéré comme un investissement. Dernière trouvaille : la poignée qui peut pivoter sur elle-même, permettant aux jeux de simulation comme Commanche d'avoir la possibilité de tourner à 360°, comme si vous pilotiez un hélicoptère. Mais le joystick a évolué, permettant ainsi aux jeux de simulation d'être très proches de la réalité.
Ces joysticks ne se présentent plus de façon verticale, mais horizontale. Les jeux de conduite de voiture possèdent donc un joystick ayant la forme d'un volant (ex de joystick : le virtual pilote).
De plus, le manche peut s'enfoncer ou se tirer, provoquant ainsi le freinage ou l'accélération de la voiture. L'inconvénient est souvent la façon dont le joystick est positionné.
Vous vous apercevrez vite que lors de freinage trop brusque, le joystick se décroche de la table et ne provoque donc pas de freinage ! C'est aussi pour cela que nous vous conseillons de fixer une fois pour toute ce type de joystick à votre table, peut-être même en le vissant, si cela s'avère nécessaire.
La solution la plus imposante et proche de la réalité est sans aucun doute celle destinée à flight simulateur.



Les deux nouveaux joysticks de Microsoft

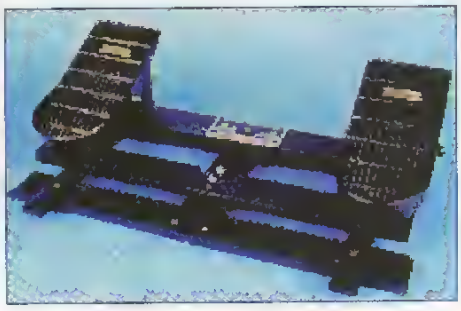
Sert aux jeux de combat

Ce jeu peut être pris comme un entraînement au pilotage d'un avion.

Pour une somme légèrement supérieure à 2 000 F, vous dispose d'un joystick qui imite à la perfection le manche à balai d'un avion couplé au palonnier (pédales de conduite d'un avion), avec en plus un tableau de bord pour pouvoir diriger l'avion au moyen des nombreux boutons qui simuleront les différentes commandes

Ce type de joystick existe dans certaines écoles de pilotage, ainsi qu'à la Fédération de Simulation de pilotage.

Pour les mordus d'aviation, l'heure de pilotage virtuel permet de vous entraîner à moindre frais et amortir ainsi rapidement votre matériel. Il vous faut quand même un investissement de base de l'ordre de 30 000 F pour acheter l'ordinateur, l'écran et la carte son qui vous permettront de survoler Paris, New York ou les Caraïbes !



Un palonnier pour le pilotage d'un avion

Enfin, il existe maintenant des manettes de jeu qui ne ressemblent pas vraiment à un joystick, mais qui permettent de gérer deux actions en même temps. Les deux pouces sont soumis à dure épreuve !

Ce type de joystick sert lors de combat pour diriger jambes et bras, mais il faut une synchronisation sans bavure

Conclusion

Les joysticks peuvent vous permettre de jouer de façon plus aisée. La plupart des gens négligent la fonction première du joystick : le confort. Son prix n'est pas négligeable, mais comme tout périphérique, il faut tenir compte de sa longévité. Prenez donc dès le début un bon joystick fiable, quitte à payer plus cher. Vous y gagnerez en confort (indispensable pour certains jeux compliqués, mais passionnants) et le garderez plus longtemps ◆

Roch Lombardon

Glossaire

Virtuel : se dit d'un dispositif ou d'un service crée artificiellement mais qui cependant semble être reel. La réalité virtuelle correspond à une situation dans laquelle l'utilisateur va s'intégrer, alors qu'elle n'existe pas matériellement. L'exemple le plus répandu est le disque virtuel : ce n'est pas un disque (galette tournant autour d'un axe) mais une partie de la mémoire de l'ordinateur (ROM) que l'on fait se comporter comme un disque dur.

Pointage absolu : dispositif de pointage dont la position est toujours associée à une position définie sur l'écran. L'exemple le plus représentatif est celui de la tablette graphique : lorsque le stylo touche le coin supérieur droit de la tablette, le curseur à l'écran se déplace dans le coin supérieur droit de l'écran.

Pointage relatif : dispositif de commande qui va diriger le curseur à l'écran. Pour pouvoir se deplacer, il faut absolument qu'il soit activé. La souris est un dispositif de pointage relatif. Prenez votre souris, soulevez-la et déplacez-la vers un coin supérieur de la table ou de votre tapis de souris. Vous constaterez que le curseur n'a pas changé de place. Pour que le curseur se déplace, vous êtes obligé de faire rouler la petite boule se trouvant en-dessous de la souris.

Périphérique : elément se raccordant, soit directement, soit par une carte d'interface, au microprocesseur.

Carte multi I/O : carte comportant plusieurs entrees/sorties permettant ainsi aux périphériques de se connecter.

Interface : carte ou système qui fait la jonction entre deux parties différentes. Une interface est l'équivalent d'un interprète.

Dispositif MIDI : matériel capable de produire, manipuler ou interpréter des messages MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Interface gouvernant l'échange de commandes entre instruments électroniques de musique et ordinateurs.

LES DECOUVREURS

Le plaisir de trouver

L'aventure se trouve dans une goutte d'eau, dans le ciel et l'espace, sur et sous les océans et même en chacun de nous. Ce magnifique programme nous montre la magie et le mystère de notre univers. Il donne envie de découvrir, de comprendre et de chercher des réponses.

Rares sont les programmes qui demandent à l'utilisateur de développer ce qui leur est proposé, en poussant plus en avant leur réflexion sur le monde extérieur. Celui-ci fait exception. En premier lieu, il est agrémenté d'un livre fort complet sur le sujet qui incite à aller voir de plus près le film inspiré du même livre et en second lieu, il suscite, chez les enfants et les adultes une certaine curiosité et contient des activités qui font progresser.

Un film interactif

La première émotion que l'on ressent face à ce programme est sûrement celle qu'ont éprouvée les personnes qui ont assisté à une éclipse de soleil. Cet émerveillement teinté d'inquiétude fait place aussitôt à la curiosité. L'enfant (tout comme l'adulte) se demande comment cela est possible. Le logiciel est là pour lui donner quelques réponses et l'inciter à en chercher d'autres par lui-même.

Découverte des continents, traces des premiers hommes, images de la surface de Vénus, comportement des êtres intelligents qui nous entourent ou la lumière du soleil qui nous réchauffe, vous découvrirez tout cela dans le film dont la plupart des séquences ont été tournées par des comédiens professionnels.

Une mine de renseignements

Un simple clic arrête le déroulement du film et l'enfant peut alors passer à la phase interactive. Les images sont comme des poupées gigognes. Promenez le curseur de la souris sur l'une-d'elles et vous pourrez passer à un sujet voisin ou approfondir une notion, une icône permettant de revenir à l'écran précédent à tout moment. Une autre façon de naviguer dans ce programme consiste à cliquer dans la fenêtre géographique, ce qui affiche le plus proche événement ayant eu lieu près de l'endroit choisi. De même, une échelle de temps permet de passer en revue les événements importants de façon chronologique. Chaque écran ainsi appelé possède un commentaire sonore, doublé d'un commentaire écrit qu'il est possible d'imprimer. Cliquer sur un mot du commentaire envoie à l'index indiquant les corrélats et les sujets traités.

Des jeux, des expériences

Certaines animations ne sont valables que pour la version CD-ROM (éclipses, cartographie, prime de Newton), tandis que les huit thèmes de prolongement (construction d'une ligne de temps, fabrication d'une chambre noire, d'une boussole, d'un cerf-volant, réalisation d'un plan, utilisation d'un prisme, expérience sur le son, topographie) figurent également sur la version disquette. A l'aide d'un peu de matériel, une bassine, un seau, un marqueur, sans oublier les serviettes pour s'essuyer les mains, l'enfant fera ses propres expériences, guidé le plus souvent par un adulte, en répondant aux questions qui sont posées dans le texte. Qu'entendez-vous ? Comment sont les ondes sur l'eau ? Quelles sont les couleurs observées ? Enfin, pour tester sa culture générale et aussi la vôtre, deux quizz et un jeu d'erreurs sont également proposés. Quelques conseils pédagogiques qui aident l'enfant à s'amuser et à comprendre complètent ce joli programme, très agréable et ô combien stimulant !

FICHE TECHNIQUE

[illegible]

C'est dans la collection "Bouquins" que vous pourrez approfondir les problèmes présentés dans le programme "Les Découvreurs" L'auteur, D.J. Boorstin, a enseigné l'histoire pendant vingt-cinq ans à l'Université de Chicago et a été directeur du département d'histoire du Smithonian à Washington, un des musées les plus prestigieux des Etats-Unis Il a remporté de nombreux prix, dont le fameux Prix Pulitzer et écrit de nombreux ouvrages comme "Les Américains" et "Les Créateurs", ce dernier livre traitant de la création artistique Les Découvreurs, un ouvrage d'environ 800 pages, traite des hommes et des découvertes Aussi bien de la découverte de terres nouvelles au XVème siècle que de terres "internes", avec la naissance de la médecine scientifique Cet ouvrage, écrit dans une langue simple et agréable, est à la base de ce logiciel et du film réalisé par Greg MacGillivray

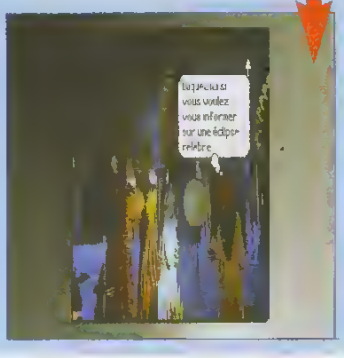
Si vous avez pris plaisir à visionner les séquences des différents "découvreurs" présentés dans le logiciel (Magellan, Newton, Maria Sautuola, etc), vous prendrez un plaisir décuplé à venir admirer au Futuroscope de Poitiers ou à la Géode de la Villette à Paris, le film "Les Découvreurs". C'est un film en relief, tourné grâce au procédé IMAX Sur grand écran, vous franchirez le Détroit de Magellan à la barque, vous survolerez les montagnes de Vénus à bord d'une sonde, ainsi, vous deviendrez vous-même un "découvreur" au cœur de l'action

Le commentaire audio est complété par un commentaire écrit qui s'affiche dans la fenêtre de gauche. Ce commentaire peut être imprimé en activant l'icône représentant une imprimante et son listing Cette icône est placée en bas d'image

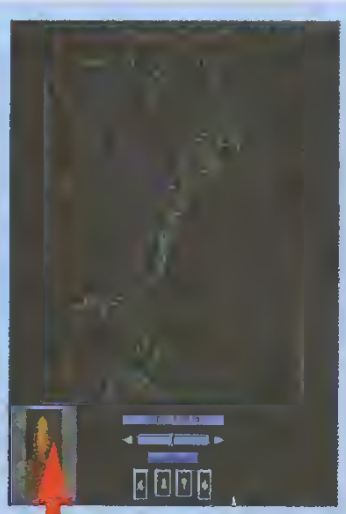
Parmi les images qui ont frappé l'imaginaire des hommes, l'éclipse de soleil est l'une des plus belles et des plus saisissantes Un film sonorisé et des animations graphiques montrent clairement ce phénomène, ainsi que le cycle des éclipses de lune

En promenant le curseur de la souris sur l'écran, des bulles apparaissent et renvoient à des sujets voisins

La première partie du film contenu dans ce programme vous embarque sur les vaisseaux de Magellan, tentant de trouver un passage près de la Terre de Feu A tout moment, un clic de la souris stoppe le film et vous permet de cliquer sur l'image

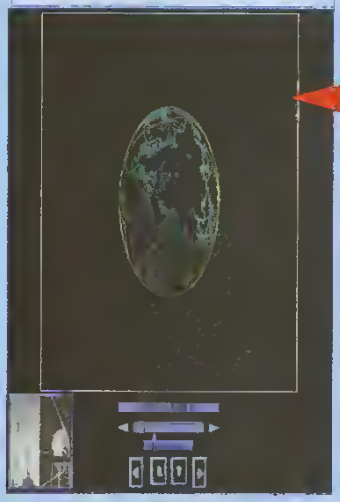


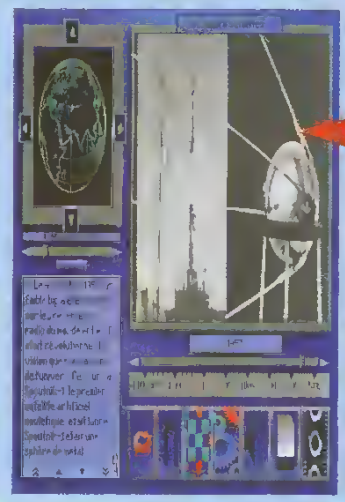
Des corrélats présentent, en plusieurs tableaux, l'évolution des mentalités au sujet des planètes, des étoiles, de la Terre et de sa place dans l'univers, ainsi que les conséquences pratiques de la connaissance de la durée de la rotation de celle-ci



En cliquant sur un bouton de l'image précédente, la carte de la Terre située en haut à gauche apparaît en plein écran. Elle permet de situer l'événement à l'écran (Franklin était Américain et vivait plus précisément près de Philadelphie ; les lanceurs du premier Spoutnik étaient Russes). L'échelle des cartes peut varier ainsi de 24 000 km à 150 km. Cinq flèches permettent de zoomer et de se déplacer sur les différentes cartes

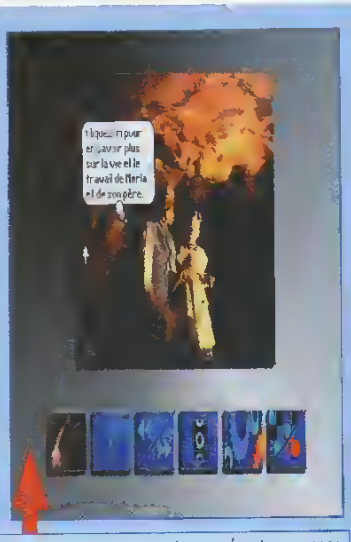
Pour comprendre ce qu'est l'intelligence de l'homme, les savants cherchent à cerner ce qu'est l'intelligence animale. Le film sur les dauphins est particulièrement éclairant et spectaculaire





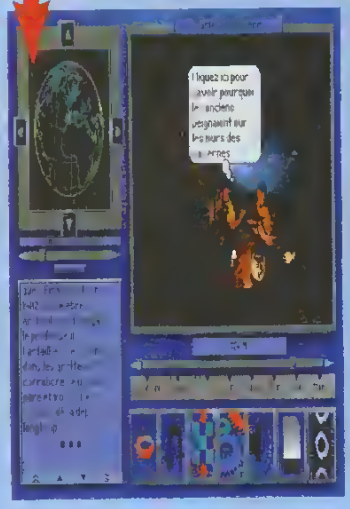
Les six icônes en bas de l'écran permettent de revoir la bande-annonce, de faire démarrer une séquence filmée, de chercher une séquence particulière, de faire défiler les images clés de chaque séquence, d'accéder au menu "Découvertes" et d'accéder au menu "Jeux"

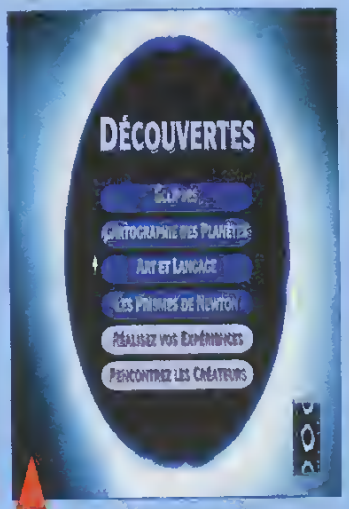
Le jeu des fausses découvertes demande de choisir la fausse affirmation parmi celles proposées. Ce jeu montre qu'il est toujours possible, même pour les plus doués, de se tromper



Toujours fascinant, la découverte des peintures rupestres n'est pas uniquement le fait de chercheurs spécialisés. L'histoire de Maria Sautuola et de son père, dans les années 1880 à Altamira, en Espagne, superbement scénarisée par Greg MacGillivray, montre que le hasard et l'obstination permettent parfois de modifier des idées arrêtées. Les "hommes-singes" des cavernes d'il y a 10 000 ans, n'étaient plus des animaux, mais des hommes avec des dispositions artistiques.

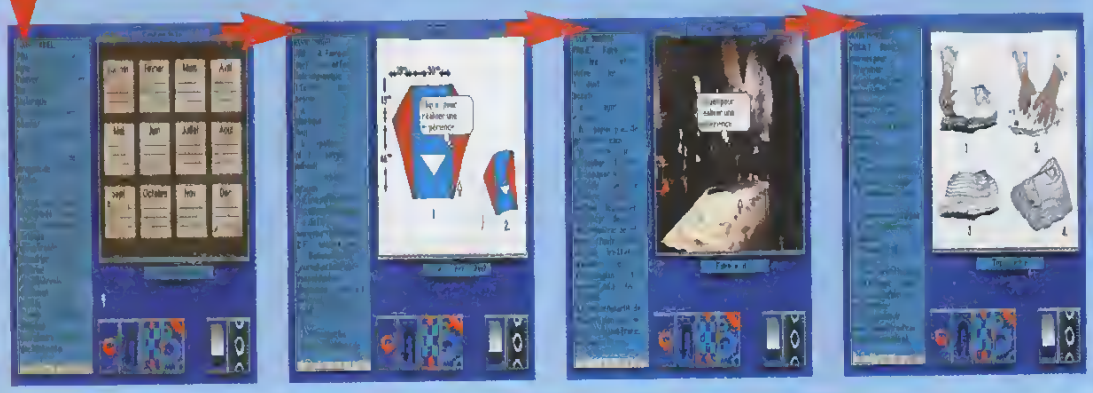
Phénomène étrange et assez mal connu, l'"aurore boréale" est aussi très difficile à observer, mais passionnent les chercheurs.





Huit expériences à faire soi-même permettent de prolonger le programme. Ce sont des expériences sans danger, mais qui nécessite quelquefois la présence d'un adulte.

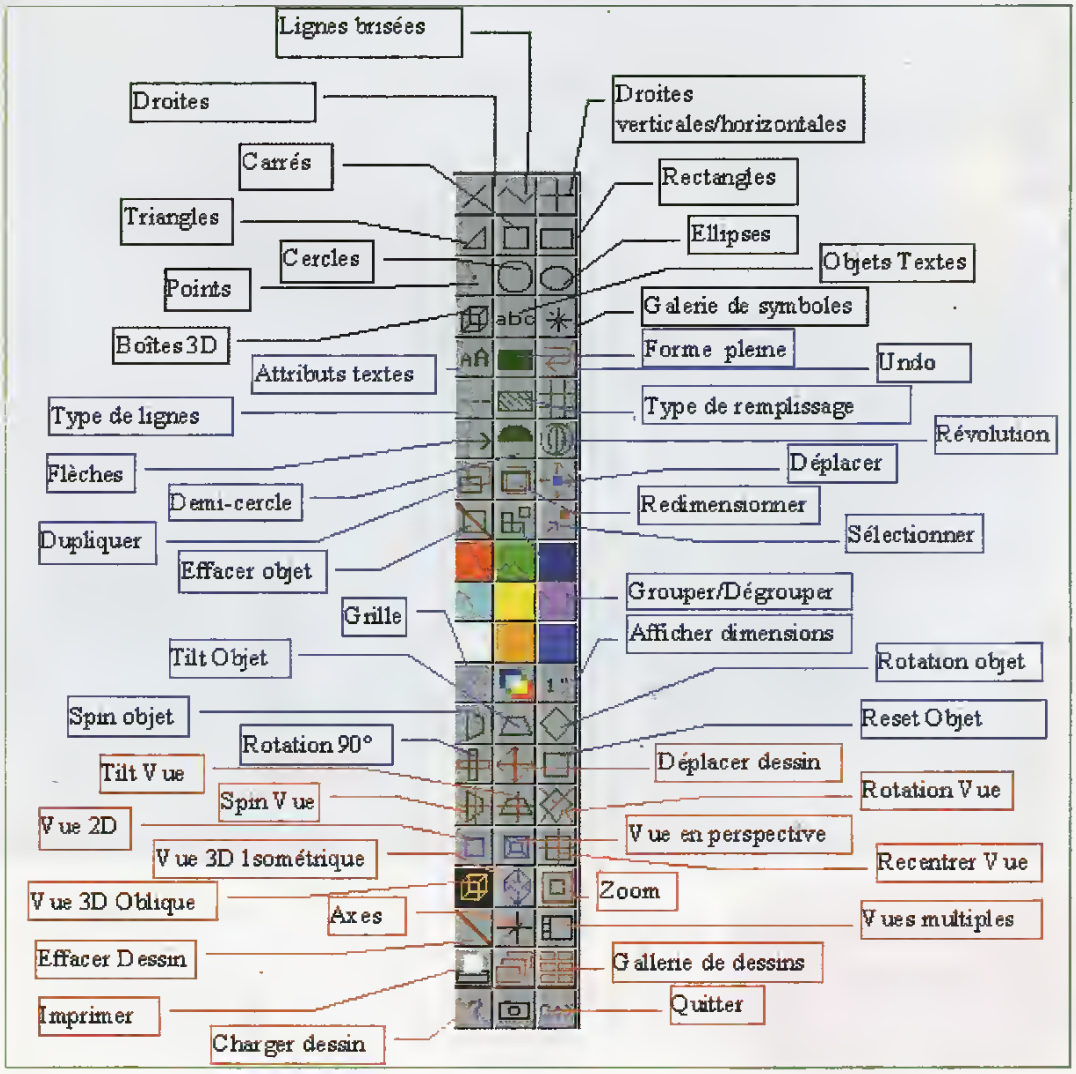
Six rubriques vous sont proposées dans le menu "Découvertes", les éclipses, la cartographie et les prismes de Newton étant des simulations d'expérience.

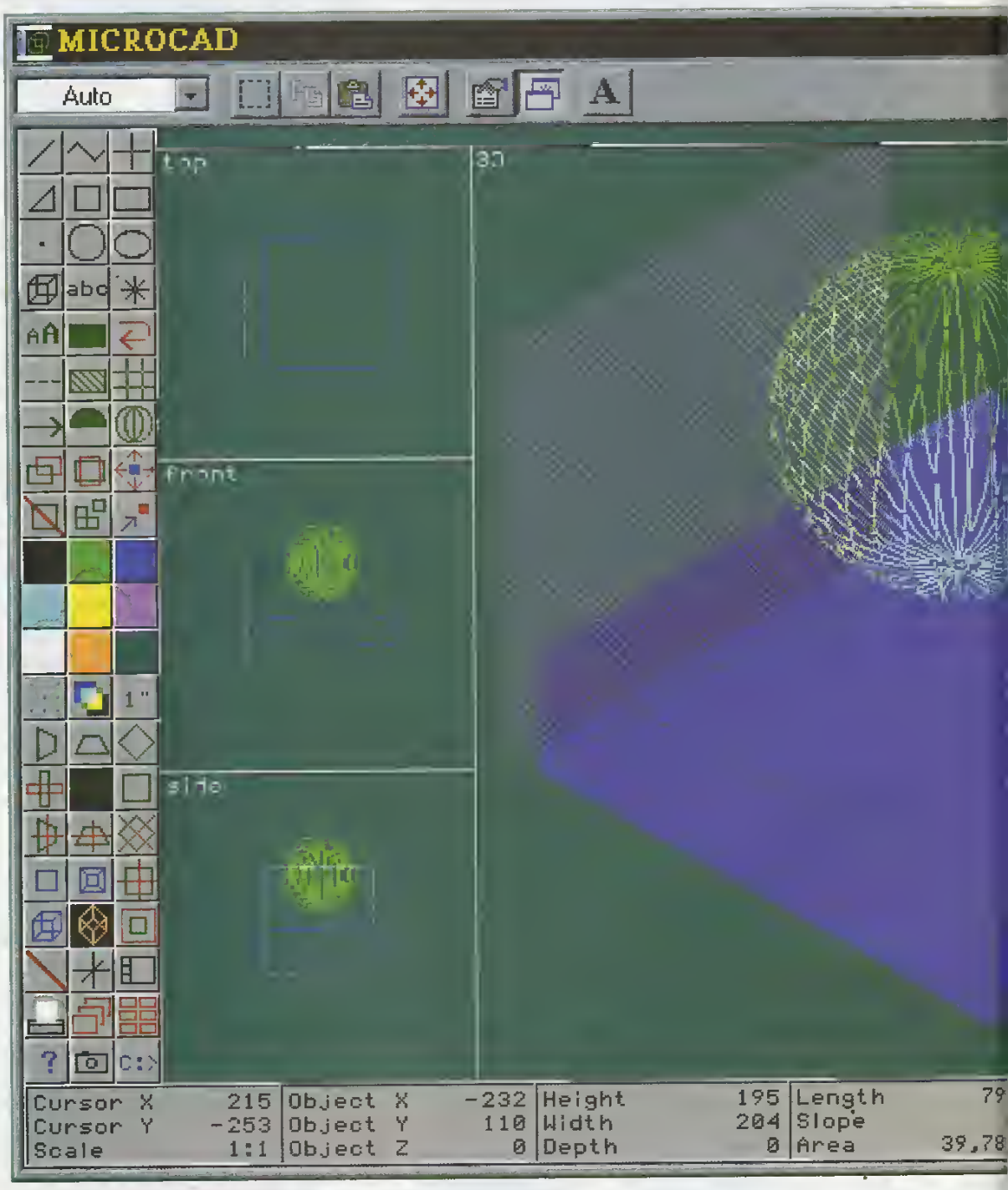


MicroCAD 4.0

Dessiner en vectoriel

MicroCAD est un logiciel de dessin vectoriel particulièrement adapté à la réalisation d'organigrammes ou de plans. Il dispose en outre de fonctions originales, comme une représentation en 3D isométrique.

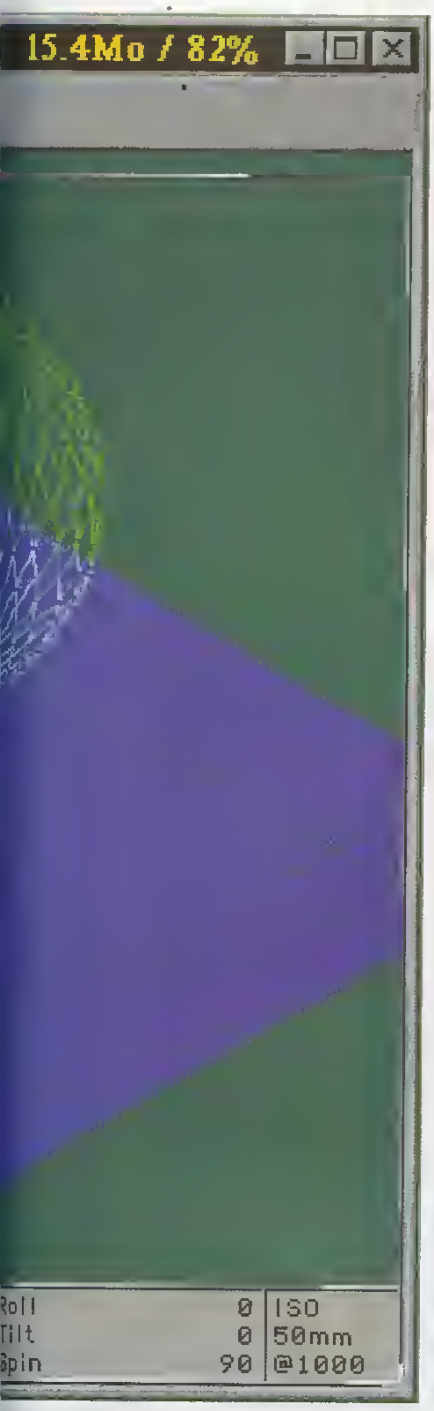




CONFIGURATION MINIMALE

Tout PC équipé d'une carte VGA.

Au chargement, il présente une interface traditionnelle avec une boîte à outils sur la gauche. On retrouve dans cette boîte tous les outils et fonctions du logiciel. Un logiciel de dessin vectoriel comme MicroCAD utilise des formes géométriques de base appelées "objets". Chaque objet peut être à tout moment déplacé, redimen-



sionné ou déformé, sans que cela ne modifie le reste du dessin
La boîte à outils peut être divisée en plusieurs catégories de fonctions

- les fonctions de création d'objets (les 12 premières icônes)
- les fonctions d'édition des objets
- les fonctions de modification du diagramme
- les fonctions de gestion de fichiers et d'impression

Les fonctions de création d'objets, lignes, triangles, carrés, rectangles, cercles et boîte 3D s'utilisent de la même façon. Placez la souris sur la zone de dessin, cliquez avec le bouton gauche, puis, en maintenant ce bouton enfoncé, déplacez la souris jusqu'à ce que la forme atteigne la taille souhaitée.
Les lignes brisées reprennent le même fonctionnement que la ligne normale, mais le dessin des droites se poursuit jusqu'à ce que vous effectuiez un double-clic du bouton gauche de la souris.
La librairie de symboles contient les principaux signes et symboles pour faciliter la création d'organigrammes. Cliquez sur celui désiré afin qu'il apparaisse au milieu de l'écran.
Les fonctions d'édition des objets s'appliquent sur l'objet courant. L'objet courant est soit le dernier objet tracé, soit un objet sélectionné par l'utilisateur. Pour sélectionner un objet, on peut soit cliquer successivement sur le bouton de sélection jusqu'à ce que l'objet désiré clignote, soit cliquer une fois sur l'icône de sélection, puis cliquer sur l'objet désiré dans la zone de dessin. L'objet clignote pour indiquer qu'il a été sélectionné. Une fois l'objet sélectionné, on peut modifier son contour (en cliquant plusieurs fois sur l'icône correspondante), définir une trame de remplissage, définir le sens des flèches (pour les droites), etc.
On peut aussi transformer un cercle (ou ellipse) en demi-cercle (ou demi ellipse), ou mettre n'importe quelle forme en rotation autour d'un axe central (fonction Révolution).
Enfin, il est possible de déformer l'objet en lui faisant effectuer des rotations dans l'espace selon l'axe Y (Spin), l'axe X (Tilt) ou encore l'axe Z (Rotation). Le sens de ces rotations est déterminé par le bouton de la souris utilisé.
Pour modifier la couleur d'un objet, commencez par le sélectionner, puis cliquez sur l'une des couleurs proposées dans la boîte à outils. En cliquant avec le bouton droit sur ces couleurs, vous pouvez les redéfinir. Il est possible d'appliquer un même traitement à plusieurs objets en les groupant. Choisissez pour cela l'icône "Grouper/Dégrouper", puis cliquez (avec le bouton gauche) sur chaque objet qui composera le groupe. L'opération inverse (dégrouper) s'effectue de la même façon, mais en cliquant du bouton droit.
Les fonctions de modification du diagramme influent sur l'ensemble du dessin. Elles modifient la visualisation du diagramme en offrant, par exemple, une vision isométrique 3D. La fonction de zoom agrandit (bouton gauche) ou réduit (bouton droit) l'affichage. ◆

Loïc Duval

INSTALLATION

L'installation de la disquette décompacte le programme dans un dossier nommé "C :\PCNOV33\MICROCAD\". Pour le lancer, il suffit de double-cliquer sur "MICROCAD.EXE" depuis le gestionnaire de fichiers.

Un de ces numéros vous

n°1
Les vrais problèmes des débutants
Maîtrisez le MS-DOS.
Qu'est-ce qu'un virus ?

DISQUETTE
L'anti virus Scan & Clean.
VSHIELD, un vrai chien de garde
23 jeux pour Windows

n°2 EPUISE

n°3 EPUISE

n°4
Initiation à la programmation.
Les jeux de rôles sur micro.
Les standards graphiques.

DISQUETTE
STEREO SHELL gestionnaire de fichiers
Des jeux, des images et des sons.

n°5 EPUISE

n°6
La Musique Assistée par Ordinateur
La mémoire sous Windows
Les règles de base du traitement de textes
Comprendre le CONFIG SYS et l'AUTOEXEC BAT
EDIT le mini traitement de textes

DISQUETTE
SVGA pour visualiser vos images
Images de synthèse
Emulateur Minitel pour Windows.
VIRGULE, un outil pour vos lettres

n°7
Les cartes son pour PC
Les formats d'images
Les polices de caractères sous Windows.

DISQUETTE
Un visualiseur sous DOS
Des animations, des fontes, des cliparts
Des jeux dont DaDa

n°8
Le groupe accessoires pour Windows
Les images de synthèse
Les attributs de fichiers avec DOS6
Les commande RD, MD, TREE, CD.

DISQUETTE
Affichez vos images GIF
Modifiez le curseur de votre souris
Des images, des jeux et des polices de caractères.

n°9
A la découverte de Norton Utilities V7.0.
Programmez en langage machine.
Images de synthèse.
"Bootez" à la carte

DISQUETTE
Des utilitaires pour Windows.
Des jeux, des cliparts.
TEASER.

n°10
GEMULATOR, un ST dans votre PC !
Le presse papier de Windows.
Initiation à l'assembleur.
Faites le ménage dans vos données

n°17
Zooms et fractales
Sécurisez vos données.
Les bugs sur PC.
WRITE : Mieux qu'une machine à écrire
POV : Votre première image de synthèse.

DISQUETTE
Un opéra rock sous Windows
Logiciel de morphing
Des images pour vos musiques
Des jeux

n°18
Initiation à l'assembleur.
Les cadres de Visual Basic.
WRITE, suite et fin.
Le CD-Rom et le multimédia
Initiation à la création d'images de synthèse

DISQUETTE
Utilitaire pour abréger la frappe au clavier
"Checkez" votre ordinateur
Des jeux

n°19
La programmation événementielle avec Visual Basic.
Les maths en assembleur
Gestionnaire de programme de Windows
Gérez la mémoire haute.
Initiation à la création d'images de synthèse.

DISQUETTE
Anatomie du corps humain
Capteur d'écran
Correcteur anglais
Des jeux

n°20
Le graphisme avec Obasic
Organisez vos programmes avec Visual Basic
Les anti virus et le DOS
L'enregistreur de Windows
Installez une carte dans votre PC.
Initiation au multimédia
Initiation à la création d'images de synthèse.

DISQUETTE
Une tonne de jeux pour votre PC

n°21
Les événements & Visual Basic
Comment accélérer votre disque dur
WIN INI, initialisez Windows
Les CD photos en action
Initiation à la création d'images de synthèse

DISQUETTE
La chasse aux fichiers
Une carte du ciel
Des icônes animées
Des jeux

n°22
Gestion de son avec Visual Basic
Obasic et les fichiers.
Les fichiers d'initialisation de Windows.
RAMDRIVE, un disque virtuel
La norme MIDI
Installez un second lecteur de disquettes.

DISQUETTE
Un traitement de texte
Créez vos paysages en relief.
Un gestionnaire sous DOS.
Des dessins vectoriels.
Des jeux

n°23
Les fichiers binaires, directs ou séquentiels avec Obasic.
Les astuces pour manipuler les images avec Visual Basic
Les subtilités de DOSKEY.
A la découverte l'Audio et le Midi

DISQUETTE
Une horloge nouvelle génération
Un pense bête
Des outils pour votre modem
Des jeux

n°24
Créez vos images BitMap.
Programmez un jeu avec Obasic
Utilisez les fonctions graphiques avec Visual Basic.
Faire des copies avec MS-DOS

DISQUETTE
13 Midifiles
Des modules sonores
Affichez vos images
Des jeux
Un player pour DOS

n°11

Initiation au multimédia.
L'art du partage sous Windows (OLE).
Initiation à l'assembleur.
Images de synthèse0

DISQUETTE
Une image de synthèse
Un traducteur de langue anglaise
Jaugez votre configuration
Une carte de France,
Des jeux

n°12

Le panneau de configuration de Windows
Initiation à l'assembleur
Images fractales
UNFORMAT et UNDELETE sous DOS

DISQUETTE
Une trousse anti virus.
Un visioneur multimédia
Ecrivez vos partitions musicales.
Des jeux

n°13

Le panneau de configuration de Windows.
Initiation à l'assembleur
Apprendre le Basic
UNDELETE pour Windows.

DISQUETTE
Des économiseurs d'écran
L'écriture pour les moins de 8 ans
Faîtes vos cocktails
Des jeux

n°14

Organisez la mémoire de votre PC
L'impression sous Windows
Les propriétés du Visual Basic.
Initiation à l'assembleur
Compressez vos données

DISQUETTE
Des économiseurs d'écran psychédéliques
Embellissez vos CD-Rom
Des jeux

n°15

Les fichiers .PIF de Windows
Apprendre le Basic.
Les commandes et boutons de Visual Basic
Initiation à l'assembleur

DISQUETTE
Visualisez vos icônes
Un clone du célèbre Scrabble.
Des jeux pour DOS et Windows

n°16

EPUISE

LES HORS SÉRIES

n°1

Pour bien débuter avec votre PC.

n°2

Découvrez le monde des logiciels éducatifs

n°3

201 astuces pour votre PC.

n°4

Le multimédia, l'informatique du futur

n°5

Entrez dans le monde de la communication

manque ?

DISQUETTE
Un dictionnaire informatique.
Retrouvez le panneau de configuration.
Changez complètement l'écran de fond de Windows.
Des économiseurs d'écran.

n°25

Apprenez à jouer avec un micro-ordinateur
Vous en mettez plein la vue avec MS-DOS et Windows
Votre PC comment ça marche ?

DISQUETTE
Un dictionnaire pour reconnaître les combinaisons
Les virus
Un gestionnaire de bases de données
Des jeux et des images

n°26

Comment utiliser les répertoires de votre disque
Créez et changez les icônes de Windows
Créez une bombe sur un PC
Dessinez vos petits graphiques

DISQUETTE
Un clone de Wolfenstein 3D
Un jeu de stratégie
Des jeux

n°27

DISQUETTE
Les disques durs, comment ça marche ?
Les répertoires DOS et Windows
Créez une disquette AutoBoot.
Mettez de l'ordre sur votre bureau Windows
Créez vos propres icônes.

n°28

Utilisez les archives votre CV Multimédia
Créez votre jeu d'aventure

DISQUETTE
Outils Windows
Jeu de Dames.
Jeu de Scrabble
WinZip.

n°29

Les écrans
Traitement de textes pour les petits
Les virus
Slide Show

DISQUETTE
Combination lock
Drive Watch
Quantik

n°30

Carnet d'adresses
Le parfait copieur
Votre PC a la parole

DISQUETTE
PopMan
Kronos
Print Screen
Software Catalog

Pour commander les numéros : adressez un chèque de 49 francs + 11 francs de participation aux frais de port par exemplaire à
J.D. Press 105, rue Jules Guesde,
92532 Levallois-Perret Cedex
(indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée au recto du chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-la sur le verso du chèque.)

ABONNEZ-VOUS

OUI, je m'abonne à PC Novice pour une durée d'un an à partir du prochain numéro à paraître.

12 numéros au prix exceptionnel de 468 F.

Je joins un chèque de 468 F à l'ordre de PC Novice.

DOM/TOM et l'étranger (par avion) : 568 F.

(l'abonnement ne comprend pas les hors-séries ou les numéros spéciaux)

-20% sur le prix au numéro

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date : Signature :

A remplir et à retourner accompagné de votre règlement à : **J.D.Press, 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex**

Vous pouvez recopier ou photocopier ce bon

Bank Book :

sauf erreur ou omission

Cette mention qui figure sur les relevés d'opérations bancaires (souvent réduite à une formulation bien plus discrète S.E.O.) aurait du se trouver à la fin de l'article Bank Book de la nouvelle rubrique Bureautique car erreur il y avait ! Non dans le texte mais dans les images qui l'illustraient. Les images 12 à 18 n'avaient rien à faire là. En revanche, celles qui auraient du s'y trouver manquaient.

Cette malencontreuse omission ayant pu compliquer inutilement l'utilisation de l'excellent logiciel Bank Book figurant sur la disquette du mois, nous reproduisons ci-après les bonnes images qui remplacent celles contenues dans les pages 59 et 60 de PC NOVICE 31. Avec toutes nos excuses.

S.E.O.

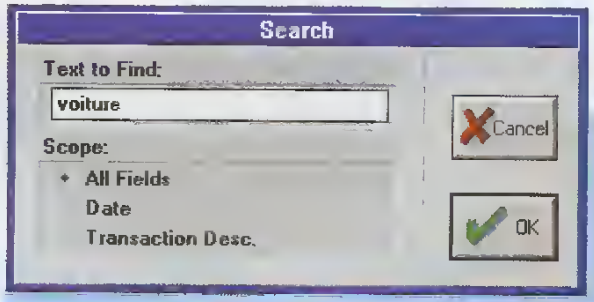


Figure 12

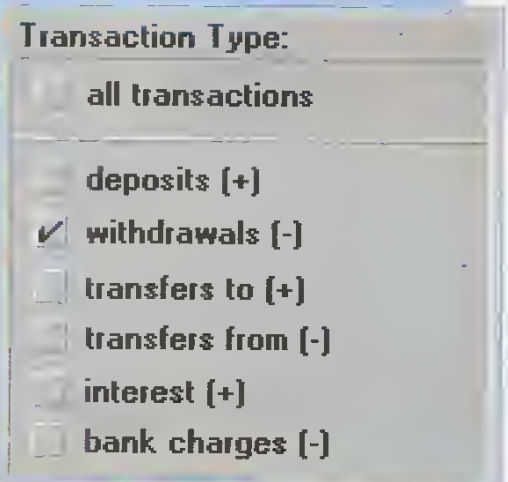


Figure 13

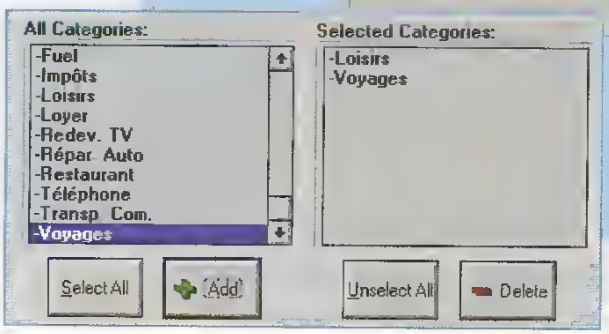


Figure 14

SUMMARY

Income

Category	Totals	Percent

Total Income: 0.00

Espenses

Category	Totals	Percent
-Loisirs	1,560.00	36.6
-Voyages	2,700.00	63.4

Total Expenses: 4,260.00

Income - Expenses: -4,260.00

Graphs:

Sort by:
Name
• Value

Income: Graph1

Espenses: Graph2

Print Summary: Print

OK

Figure 15

Chart Window

EXPENSES GRAPH

2700.0
1350.0
0.0

-Voyages 63.4%
-Loisirs 36.6%
Total: 4260.00

Pie Switch Close

Figure 16

PRINT OPTIONS

Fields Included:
✓ Date ✓ Amount
✓ Description ✓ Balance
✓ Type ✓ Notes
✓ Category ✓ State

All Fields No Fields

Fields Layout:
In Columns
• In Rows

Order and Grouping:
Group By: NONE
Order By: Transaction Date

Layout Options:
Records on Separate Pages
✓ Print Field Names

Page Orientation:
• Portrait
Landscape

Load Save Fonts Help OK Cancel

Figure 17

OPTIONS

Date Format:
MM/DD/YY
• DD/MM/YY
YY/MM/DD

Set Password:
Password
Set Password

Set Colors:
Colors

Cancel OK

Figure 18

FL CLUB

Gérez efficacement clubs et associations

FL CLUB vous offre la possibilité de gérer les adhésions et le suivi des cotisations, les relances, les courriers, le budget et les finances d'une association loi 1901 ou d'un club de loisirs, avec, à la clé, un outil de publipostage très performant. Au fait, rien ne vous empêche de créer un club virtuel...

FL CLUB présente plusieurs modules. Le premier permet de gérer les membres du club, d'assembler leurs coordonnées, de trier, sélectionner et classer les différentes catégories de personnes, de générer des étiquettes d'adresses ou d'écrire des lettres personnalisées. Le second est consacré à la gestion du budget du club, c'est-à-dire les recettes et les dépenses, les comptes bancaires, les informations et les statistiques, les rapprochements bancaires, les dépenses automatisées et régulières. Enfin, le module financier sert au calcul des intérêts des placements ou des emprunts de votre club. FL CLUB est un shareware complet. En intégrant trois fonctions complémentaires, il permet de couvrir la plupart des besoins en terme de gestion d'association. Dans ce numéro, nous verrons comment utiliser le module 1 qui couvre la gestion des adhérents et cotisants. Le prochain article sera consacré aux modules 2 et 3.

Démarrer FL CLUB

Pour lancer l'application, rien de plus simple. Utilisez le module d'installation de la disquette accompagnant le numéro 33 de PC Novice. Une fois l'installation effectuée sur votre disque dur, tapez

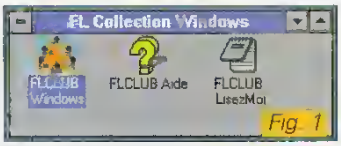


Fig. 1

WIN pour lancer Windows. Lancez le gestionnaire de Fichiers et ouvrez le répertoire "PCNOV33", puis le répertoire "FLCLUB".
Il ne vous reste plus qu'à lancer le fichier "install.exe". Pour cela, un double-clic de la souris suffit. FL CLUB créera lui-même un groupe de programmes intitulé "FL Collection Windows", dans lequel vous trouverez trois icônes (fig. 1). Double-cliquez sur l'icône "FL CLUB Windows". Un message de présentation s'affiche. Il vous explique le principe des logiciels diffusés en shareware, selon lequel vous avez la possibilité d'évaluer gratuitement une application avant de l'adopter. Cliquez sur "OK" : vous avez le temps de prendre un café ou une infusion, puisque deux minutes seront nécessaires avant de découvrir la première fenêtre de FL CLUB, appelée fenêtre de personnalisation. Vous pouvez y entrer le nom de votre association ou votre nom. La zone "clé" permet d'entrer le code fourni par l'auteur qui supprimera le message de présentation. Vous ne disposerez de cette clé que si vous imprimez et retournez à l'auteur votre bon de commande. Pour l'instant, nous n'avons pas à remplir cette zone. Validez par "OK".

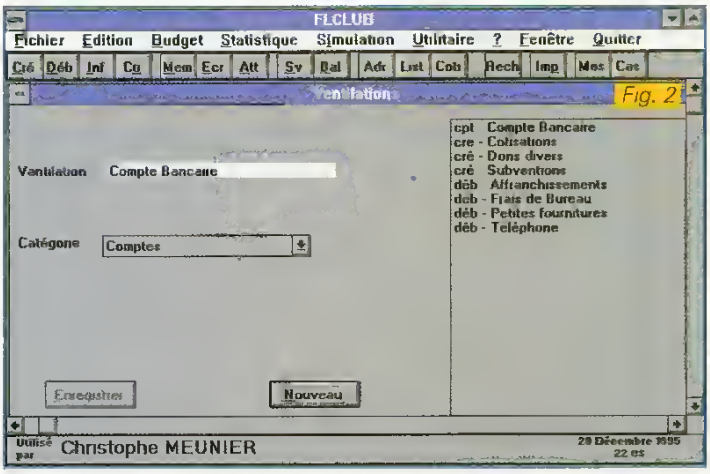


Fig. 2

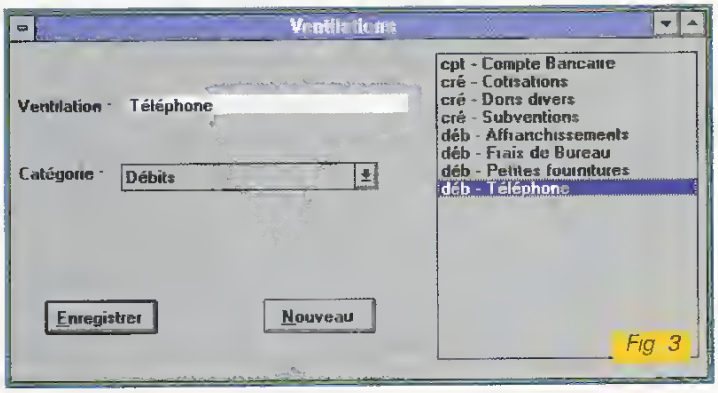


Fig 3

Une deuxième fenêtre s'affiche. Elle est intitulée "Ventilations". Préalable à toute utilisation de FL CLUB, la fenêtre "Ventilations" permet de déterminer les postes budgétaires de votre club.

Dans la zone "Ventilation :", tapez le libellé du poste. Par exemple, pour le premier poste de recettes (crédit), vous pouvez entrer le libellé "cotisations". Déroulez ensuite la liste intitulée "catégorie :" et choisissez "crédits" (fig. 2). Pour valider la création d'une ventilation, cliquez sur le bouton "Nouveau". La ventilation s'affiche dans la liste située à droite de la fenêtre. Remplissez ainsi de suite toutes les ventilations, en n'oubliant pas de créer une ventilation "compte bancaire" avec la catégorie "comptes". Fermez ensuite cette fenêtre en cliquant sur la case située en haut à gauche. Un menu s'affiche. Cliquez sur "Fermeture" ou pressez simultanément les touches "Ctrl" et "F4". Toutes les opérations préalables à l'utilisation de FL CLUB ont été effectuées. Dans le prochain numéro, nous reviendrons sur l'utilisation de la fenêtre "ventilations" qui vous permettra de procéder à la gestion de votre budget. Mais pour l'instant, commençons par l'enregistrement de nos adhérents.

Créer la liste des adhérents

La constitution du fichier des adhérents est à la fois simple et complète. D'un coup d'œil, vous pourrez consulter l'ensemble des informations concernant un adhérent. Nous allons créer la première fiche d'adhérent en procédant étape par étape. Pour ouvrir la fenêtre de gestion des adresses, cliquez sur le bouton "Adr" ou déroulez le menu "Fichier" et sélectionnez la commande "Adresse des adhérents". Une fenêtre s'ouvre et vous présente une série de zones et rubriques (fig. 3). A ce stade, il est possible de créer tout de suite la première fiche. Elle concernera le premier adhérent de l'année 1996. Déroulez la liste intitulée "Catégorie" et choisissez le type d'adhérent. Vous avez le choix entre quatre types de membres : actif, bienfaiteur, honoraire et normal. Si ces catégories ne vous conviennent pas, vous avez la possibilité de saisir vous-même votre catégorie. Pour cela, activez la commande "Catégories d'adhérent" dans le menu fichier. Il vous suffira de procéder comme dans la fenêtre "Ventilations" et de saisir le nombre de catégories que vous désirez (fig. 4). Fermez ensuite la fenêtre "Catégories d'adhérent". Pour pouvoir accéder aux nouvelles catégories, vous devez fermer et ouvrir à nouveau la fenêtre "Adresses".

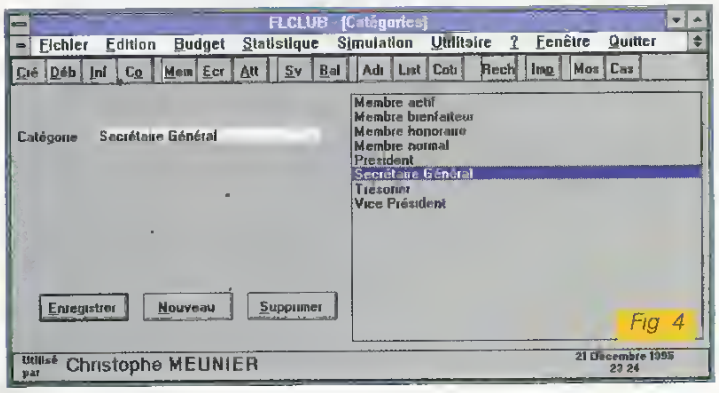


Fig 4

Une simple pression sur la touche Tabulation et vous passez dans la zone intitulée "Qua. civ.", comme "qualité civile". C'est ce que l'on appelle aussi le titre de civilité. Là encore, plusieurs choix vous sont proposés dans la liste déroulante. Si ceux-ci ne vous conviennent pas, tapez directement dans la zone le nouveau titre de civilité (fig. 5). Ce titre ne s'ajoutera pas à la liste existante, mais qualifiera en permanence la fiche ainsi modifiée.

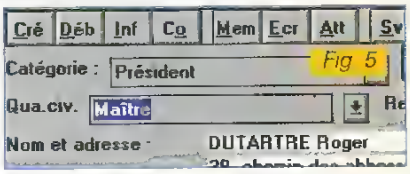
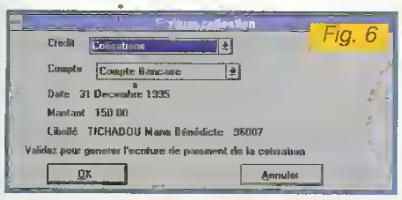


Fig 5

Un nouvel appui sur la touche Tabulation vous positionne sur la première ligne de la zone "Nom et adresse". Vous allez pouvoir y entrer les coordonnées de l'adhérent. Un conseil : placez le nom avant le prénom, ce qui facilitera les recherches et les tris. Les trois lignes suivantes sont destinées à accueillir l'adresse (rue, résidence, lieu-dit, etc). La quatrième ligne est réservée au code postal et à la ville. Entrez également les coordonnées téléphoniques dans la zone "Téléphone". La zone "référence" vous permet d'attribuer un code à chaque adhérent. L'exercice d'un club ou d'une association étant la plupart du temps l'année civile, vous pouvez, par exemple, codifier vos adhérents par le numéro générique 96, suivi de trois chiffres. Ainsi, le premier adhérent de l'exercice 1996 aura



pour code 96001 et ainsi de suite. La partie "Cotisation" peut effrayer au premier coup d'œil, mais vous verrez qu'elle est très simple à remplir. La zone "date" accueille la date à laquelle l'adhérent a versé sa cotisation. Le format de date est de type JJMMAAAA. Par exemple, le 15 décembre 1995 aura pour format 15121995. La zone "montant" accueille le montant de la cotisation versée. La zone "durée (en mois)" concerne la période couverte par la cotisation. Elle est, en général, de 12 mois. La "date d'échéance" se calcule automatiquement à partir de la date de cotisation et du nombre de mois pris en compte. C'est la date à laquelle la cotisation arrive à son terme.

La zone "date de relance" permet de déterminer la date à laquelle une action sera lancée auprès des adhérents pour renouveler leur cotisation ou, par exemple, pour participer à l'assemblée générale. Enfin il vous reste à apporter vos observations personnelles sur l'adhérent dans les lignes intitulées "Observations ...". Ces observations sont utiles pour des recherches et des tris éventuels. Ainsi, vous pourrez mentionner une date de réunion importante et sélectionner les participants à cette réunion.

Une fois toutes les zones renseignées, cliquez sur le bouton "Nouveau". Le module budgétaire est alors mis à contribution et vous demande de bien vouloir indiquer le poste de crédit et le compte bancaire qui accueilleront le montant indiqué dans la fiche d'adhérent (fig. 6). Cliquez sur "OK" quand votre choix est fait.

Procédez de la même manière pour créer une nouvelle fiche, en n'oubliant pas de cliquer sur "Nouveau" à la fin de la saisie des rubriques.

Une fois votre liste constituée, vous pourrez soit modifier, soit supprimer une ou plusieurs de vos fiches. Pour accéder à une fiche et la modifier, déroulez la liste intitulée "Rechercher". Toutes vos fiches s'y trouvent classées par ordre alphabétique. Si la liste est trop longue, vous pouvez entrer les premières lettres du nom recherché dans la zone de texte et dérouler ensuite la liste. La partie de la liste contenant le nom recherché s'affichera et vous n'aurez aucune difficulté à le sélectionner. Les renseignements concernant l'adhérent s'affichent dans la fenêtre. Il vous suffit de corriger les informations désirées et de cliquer sur le bouton "Enregistrer".

Pour détruire l'ensemble des informations, ainsi que le nom de l'adhérent, cliquez sur le bouton "Supprimer". Attention, cette action est irréversible. Si vous vous trompez, vous serez obligé de tout ressaisir.

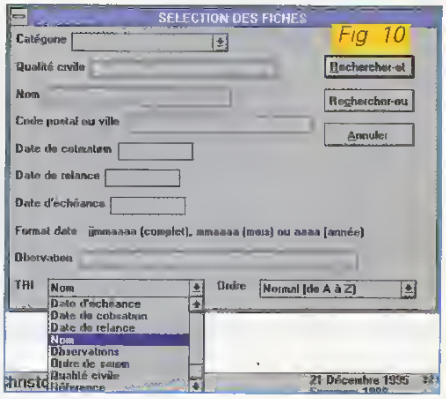
Votre liste d'adhérents est constituée. Nous allons voir comment la consulter.

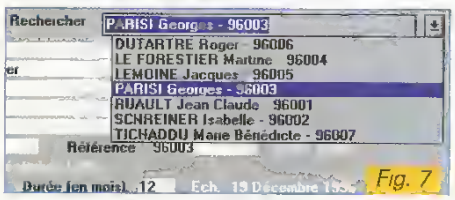
Une consultation facile...

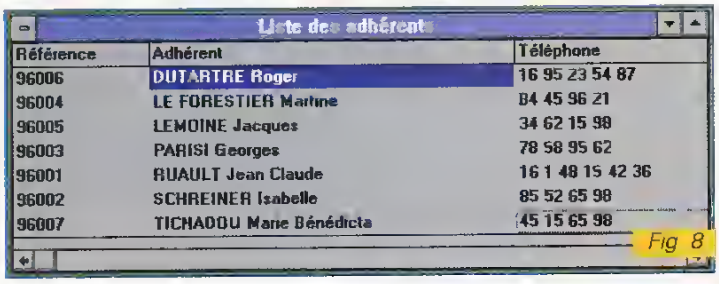
Nous allons pouvoir afficher la liste de nos adhérents en spécifiant différents critères de sélection. Mais avant tout, nous voulons afficher l'ensemble de notre liste. Trois options de liste sont possibles. La liste rapide contient un minimum d'informations (référence, nom et téléphone). La liste des cotisations présente la date, le montant, l'échéance des cotisations par adhérent. Enfin, la liste complète présente l'ensemble des informations de chaque fiche. Nous allons afficher la liste rapide complète triée par noms. Pour cela, cliquez sur le bouton "List" ou activez la commande "Liste rapide" dans le menu "Fichier".

Une fenêtre intitulée "Sélection des fiches" s'ouvre et vous propose différentes options de tri et de sélection. Activez la liste "TRI". Sélectionnez "Nom" (fig. 10). L'ordre de tri est croissant par défaut. Il vous reste à cliquer sur "Rechercher-et" qui vous donnera l'ensemble des fiches classées par ordre alphabétique de noms. La liste s'affiche (fig. 8). Vous pouvez l'imprimer en activant la commande "Imprimer" du menu "Fichier" ou en cliquant sur le bouton "Imp".

Pour demander l'affichage de la liste des cotisants, cliquez sur "Cotis" ou actionnez la commande "liste des cotisants" du menu "Fichier". Dans la fenêtre "Sélection des fiches", les renseignements à apporter concernent au choix le titre de civilité, la catégorie, le nom, le code postal, la ville, les dates de cotisation, de relance ou d'échéance, ou encore les observations. Nous allons sélectionner les membres actifs et les trier par







Liste des adhérents

Référence	Adhérent	Téléphone
96006	DUTARTRE Roger	16 95 23 54 87
96004	LE FORESTIER Martine	84 45 96 21
96005	LEMOINE Jacques	34 62 15 98
96003	PARISI Georges	78 58 95 62
96001	RUAULT Jean Claude	16 1 48 15 42 36
96002	SCHREINER Isabelle	85 52 65 98
96007	TICHADOU Marie Bénédicta	45 15 65 98

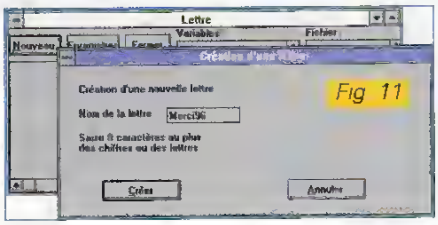
Fig 8

les membres actifs et les trier par référence. Dans la zone catégorie, choisissez l'option "membre actif" et dans la zone "TRI", sélectionnez le choix intitulé "Référence". Cliquez sur le bouton "Rechercher-et" pour obtenir le résultat de la recherche (fig. 9). Vous savez désormais consulter votre liste d'adhérents.

"Merci à tous... et encore bravo..."

La moindre des choses est de remercier les membres qui ont versé leur cotisation. Pour cela, pourquoi ne pas rédiger une lettre personnalisée à chacun d'eux ? C'est là qu'intervient l'option de publipostage de FL CLUB. Elle va vous permettre de vous adresser personnellement à chacun de vos adhérents, en tenant compte de leur titre de civilité, de leur catégorie d'adhérent, de la date et/ou du montant de leur cotisation.

La commande "Lettre Personnalisée" du menu "Fichier" ouvre la fenêtre "lettre". Pour créer une nouvelle lettre, il faut au préalable cliquer sur "Nouveau". Une seconde fenêtre s'ouvre, vous demandant d'intituler la lettre. Appelez-la "Merci96" et cliquez sur "OK" (fig. 11). Revenez à la fenêtre "lettre" et commencez à la rédiger. Pour attribuer dans le texte la personnalisation souhaitée, il suffit de dérouler la liste intitulée "Variables" et de cliquer sur la variable souhaitée à l'endroit du texte où se trouve le curseur (fig. 12). Pour appliquer un retrait par rapport à la marge, des pressions successives sur la touche "Tabulation" vous seront bien utiles.



Lettre

Création d'une nouvelle lettre

Nom de la lettre: Merci96

Saisir 8 caractères au plus des chiffres ou des lettres

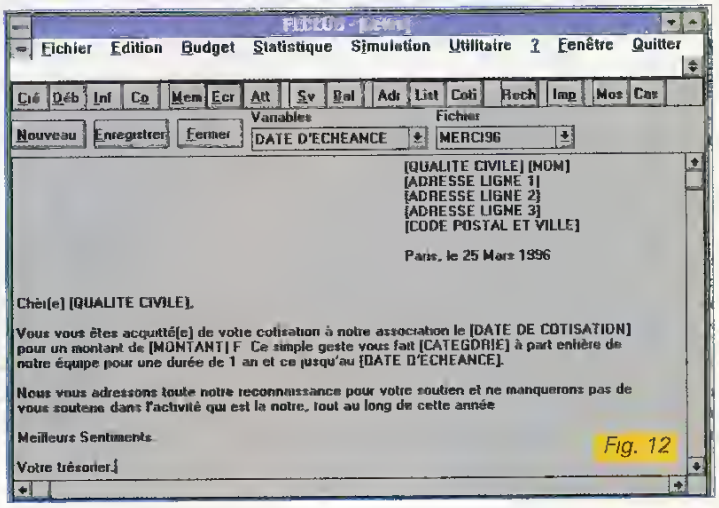
Créer | Annuler

Fig 11

A la fin de la lettre, n'oubliez pas de signer, puis cliquez sur le bouton "enregistrer".

Il ne vous reste plus qu'à imprimer. Dans le menu "Fichier", sélectionnez la commande bizarrement intitulée "Prubli-postage". Il faut lire bien sûr lire "Publi-postage". La fenêtre "Sélection des fiches" apparaît et vous permet de choisir les catégories et les tris des adhérents. Une fois votre choix entré dans les différentes zones, il vous suffit de cliquer sur "Rechercher-et" pour voir apparaître la liste des personnes à qui le courrier sera envoyé. En cliquant sur le bouton "Imp", une deuxième fenêtre s'ouvre et vous propose de choisir la taille du caractère d'impression et la largeur de la marge de gauche. Il vous reste à fusionner la liste et la lettre, en choisissant "Merci96" dans la zone "lettre". Si vous n'avez créé qu'une seule lettre, elle est bien sûr choisie par défaut. Cliquez sur "OK".

Vos courriers s'impriment. Un conseil : pour modifier la disposition du texte sur votre courrier, ne sélectionnez qu'un seul nom dans la fenêtre "Sélection des fiches". Après impression, vous pourrez modifier les espaces et les retraits pour que votre courrier soit convenablement mis en page. Procédez une nouvelle fois au publipostage en sélectionnant l'ensemble de votre fichier. Vous devez ensuite mettre vos lettres sous pli et coller les timbres. Dans le prochain numéro, nous verrons comment gérer cette première "vraie" dépense et toutes les autres. ◆



Fichier Edition Budget Statistique Simulation Utilitaire ? Fenêtre Quitter

Clé Déb Inf Co Mem Ecr Att Sv Bal Adr List Coti Rech Imp Mos Cas

Nouveau Enregistrer Fermer Variables DATE D'ECHEANCE Fichier MERCI96

[QUALITE CIVILE] [NOM]
[ADRESSE LIGNE 1]
[ADRESSE LIGNE 2]
[ADRESSE LIGNE 3]
[CODE POSTAL ET VILLE]

Paris, le 25 Mars 1996

Chè(e) [QUALITE CIVILE],

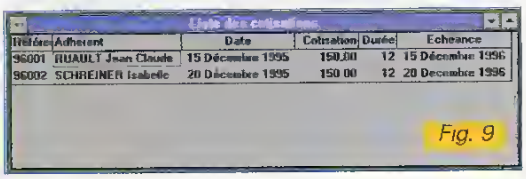
Vous vous êtes acquitté(e) de votre cotisation à notre association le [DATE DE COTISATION] pour un montant de [MONTANT] F. Ce simple geste vous fait [CATEGORIE] à part entière de notre équipe pour une durée de 1 an et ce jusqu'au [DATE D'ECHEANCE].

Nous vous adressons toute notre reconnaissance pour votre soutien et ne manquerons pas de vous soutenir dans l'activité qui est la notre, tout au long de cette année.

Meilleurs Sentiments.

Votre trésorier.

Fig. 12



Liste des cotisations

Référence	Adhérent	Date	Cotisation	Durée	Echeance
96001	RUAULT Jean Claude	15 Décembre 1995	150,00	12	15 Décembre 1996
96002	SCHREINER Isabelle	20 Décembre 1995	150,00	12	20 Décembre 1996

Fig. 9

Christophe Meunier

Glossaire

Publipostage (ou fusion) : procédé bureautique permettant de relier un document-type à une liste d'adresses et d'imprimer pour chaque adresse un document personnalisé.

Nombreuses nouveautés

Les PTT ayant connu en décembre les problèmes que l'on sait, la moisson de nouveautés de ce mois est moins importante, mais néanmoins de qualité :

MATERIEL

Orchid annonce la nouvelle gamme de cartes sonores NuSound PNP qui rassemble un excellent son 3D, un support MIDI et Wavetable et une facilité d'utilisation remarquable, grâce à son panneau de configuration NuPanel. Cette gamme est compatible Plug and Play et donc directement reconnue par Windows 95. Elle est disponible en deux versions : NuSound PnP 32, avec processeur 3D et interfaces CD-ROM Panasonic et IDE et NuSound PnP 16, avec interface CD-ROM IDE. En option, le NuPanel est un mini-panneau de contrôle qui se situe dans un logement libre de lecteur 3,5" et se relie à la carte NuSound PNP 32 par un simple câble audio. Sur ce boîtier facilement accessible, l'on trouve les réglages de volume, d'effet 3D, le bouton Mute, les prises casque, micro, haut-parleur et sortie stéréo.

LIVRES

La micro-informatique ? mais c'est très simple
DUNOD, Loïc Fieux

Que vous soyez déjà utilisateur ou que vous résistiez encore à franchir le pas, que la micro vous attire ou qu'elle vous effraie, ce livre vous sera très utile. Agrémenté d'une présentation claire et structurée en plusieurs niveaux, c'est un ouvrage indispensable pour le débutant, mais aussi pour tous ceux qui s'intéressent à la micro-informatique.

Formation rapide à Windows 95
DUNOD, Anne Caradache

La collection Formation Rapide de Dunod vient de s'enrichir d'un ouvrage d'actualité. Ici, pas de théorie, mais une prise en main immédiate et progressive.
Après un rappel sur le maniement de la souris, on plonge dans le vif du sujet : l'environnement, identifier son système, formater une disquette, créer et enregistrer un document, explorer, rechercher, supprimer et récupérer, sauvegarder, communiquer entre applications, créer un raccourci, personnaliser l'environnement.
Un ouvrage que les courageux qui ont installé Windows 95 conserveront à portée de main.

LOGICIELS EDUCATIFS

Marco Polo
Infogrames

Apprenez l'histoire de Marco Polo en suivant ce grand aventurier sur la route de la soie, de la Terre Sainte à la Chine, des contreforts de l'Himalaya aux confins du désert de Gobi. Marco Polo est un jeu d'aventure où se mêlent explorations, découvertes, enquêtes et combats. C'est aussi une simulation de commerce et de diplomatie où vous devrez négocier et gérer votre richesse. Un merveilleux moyen de découvrir l'Asie du XIIIe siècle. PC 386, 2 Mo de RAM, SVGA 256 couleurs, Sound Blaster Pro.

JEUX

Alone In The Dark 3
Infogrames

Plus besoin de présenter Carnby, le célèbre détective des deux premiers épisodes. Cette fois, l'action se déroule dans le monde du cinéma : une script-girl a disparu sur le plateau d'un western tourné dans une ville fantôme. Lorsque Carnby arrive sur les lieux, un co-

mité d'accueil de cow boys zombies lui fait très vite comprendre que les fouineurs de son espèce ne sont pas les bienvenus ... Les animations 3D sont d'une qualité sidérante ! PC 386-33 minimum, 4 Mo RAM, SVGA 256 couleurs, Sound Blaster

Shadow Of The Comet

Infogrames

Il y a 76 ans, lors du passage de la comète de Halley, le savant britannique Lord Boleskine observa qu'en un point précis du petit village de pêcheurs d'Illsmouth, les étoiles apparaissaient étrangement proches et menaçantes. Ce phénomène inexplicable le fit sombrer dans la folie et ses recherches tombèrent dans l'oubli.

Vous incarnez un jeune astronome qui se rend à Illsmouth en 1910, à la date anniversaire du passage de la comète, pour élucider ce mystère. PC 386-16, 2 Mo RAM, SVGA 256 couleurs, Sound Blaster

LES CD-I ARRIVENT SUR PC

La carte permettant de lire les CD-I sur PC est enfin disponible. La première vague ravira les nostalgiques de Tintin, avec déjà six titres disponibles : L'OREILLE CASSEE, LE SECRET DE LA LICORNE, LE TRESOR DE RACKHAM LE ROUGE, TINTIN AU TIBET, LE LOTUS BLEU et notre préféré, ON A MARCHE SUR LA LUNE. Nous attendons la suite avec impatience ! WORLD DIGITAL CARTOONS, distribué en France par Citel.

CYBERMONDE

Une nouvelle rubrique dans vos actualités, avec des annonces majeures : le groupe Hachette Filipacchi Grolier annonce l'ouverture d'un bouquet de services "on-line" ! Doisneau sur Internet est créé en collaboration avec le magazine Photo (http://www.photo.fr/doisneau). BBS Première est la version "connectée" du célèbre magazine Première, leader mondial de la presse cinéma. Au menu des rubriques : critiques, news, forums ... et la sélection des meilleurs sites Internet consacrés au cinéma. Enfin, BBS Joystick regroupera les accros des jeux vidéo et du multimédia de loisirs sur PC, comme sur MAC. A venir également : Pariscope sur Multicâble, Elle et Paris Match sur Internet. A quand PC NOVICE sur le Web ? ◆

Olivier Vincent

Avis à nos chers abonnés

Tous les mois, noux avons le plaisir de vous faire parvenir, chez vous, votre magazine. Une suite de chiffres figure en haut de l'étiquette, personnalisant votre abonnement. Sachez la déchiffrer :

Ces chiffres identifient votre magazine. En l'occurence, PC Novice.

Le numéro que vous venez de recevoir.

Votre numéro d'abonné

Le numéro d'échéance correspondant au dernier numéro de votre abonnement. A partir de celui-ci, pensez à vous réabonner.

3730020 0070405 0030 0822 000275

MR JEAN DUPONT

9, RUE DU CHEMIN VERT
75001 PARIS

Ces numéros sont utilisés par La Poste.

Vous faites de la musique avec votre micro ?

lisez

en vente chez votre marchand de journaux

ou par correspondance à J.D. Press, 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex

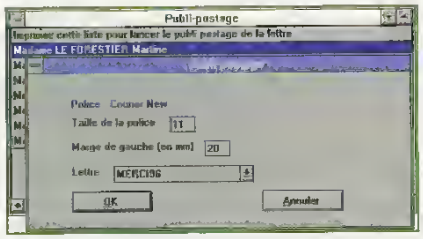
(49 F + 11 F de participation aux frais de port)

Ne soyez plus jamais seul avec votre PC

La disquette de PC Novice

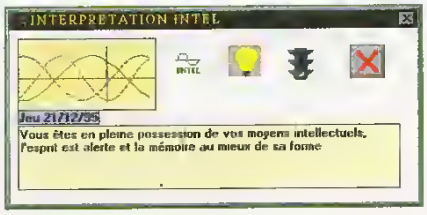
Une véritable mine d'or

A l'heure du CD-ROM, plutôt que de vous offrir un catalogue d'images, une collection d'utilitaires banalisés, des tas de trucs pour Windows 95, enfin n'importe quoi pour remplir ce CD, nous préférons vous offrir un support magnétique vraiment utile et correspondant à des sujetes traités dans les pages du magazine. Nous sommes persuadé que vous préférez la qualité à la quantité...



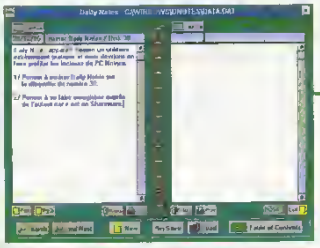
FL CLUB

Gérer les adhésions et le suivi des cotisations, les relances, les courriers, le budget et les finances d'une association loi 1901 ou d'un club de loisirs, avec, à la clé, un outil de publipostage très performant. C'est le moment de créer votre club virtuel.



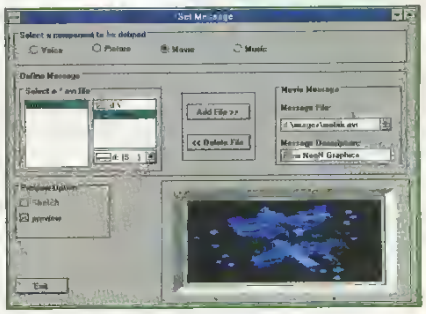
BIORYTHMES

Est-ce bien le moment de tenter un exploit physique, de partir en week-end amoureux ou de jouer le bluff au poker ? Un conseil, vérifiez votre biorythme avant de vous lancer dans l'aventure. Sérieusement séduisant.



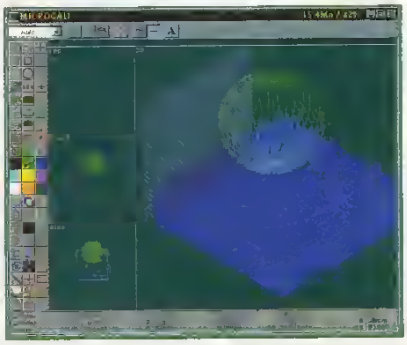
DAILY NOTES

Pour saisir une idée au vol ou prendre des notes pendant une conversation téléphonique, voici un nouvel utilitaire qui vous deviendra rapidement indispensable. Un vrai pense-malin.



OFFICE MAID

Vous vous lassez des logos volants de l'économiseur de Windows? Voici un utilitaire qui va vous permettre de créer vos propres animations pour protéger votre moniteur. Il n'y a pas de petites économies.



MICROCAD 4.0

Un logiciel de dessin vectoriel particulièrement adapté à la réalisation d'organigrammes ou de plans. Il dispose en outre de fonctions originales, comme une représentation en 3D isométrique. Génialement utile.